

GANHE
20 NOVOS CONTROLES
PARA SEU GAME FICAR INCRÍVEL
COMO IMPORTAR CARTUCHOS E CONSOLES PELO CORREIO
VideoGame
APENAS
Cr$ 6.900,00
SIGLA
EDITORA
ANO 2 - N.15
Lemmings
TODAS AS DICAS
PARA SALVAR
ESTAS ESTÚPIDAS
CRIATURAS
OLIMPÍADAS
TODAS AS TÉCNICAS PARA
VENCER NO TRACK & FIELD II
CLUBES
PARTICIPE OU FAÇA
O SEU PRÓPRIO CLUBE
MAIS DE
420
FOTOS
TODAS COM
SUPERDICAS
MASTER SYSTEM
MÔNICA
AS COELHADAS CERTAS
PARA CHEGAR AO FINAL
MEGA DRIVE
KID CHAMELEON
OS CAPACETES PARA
DETONAR CADA FASE
NINTENDO
DARKMAN
É DO CINEMA: TODOS
OS MAPAS E SEGREDOS
MEGA DRIVE
AIR BUSTERS
SALVE A TERRA NESTE
SUCESSO IMPORTADO

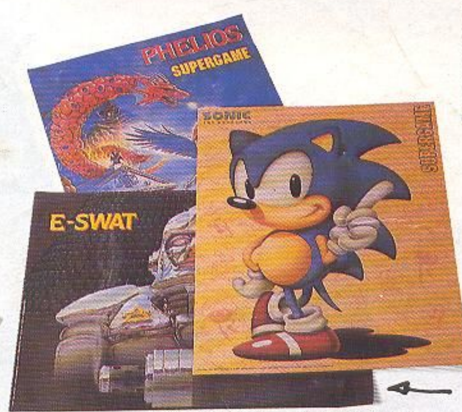
O GALPÃO JÁ É DISTRIBUIDOR NACIONAL TEC TOY. AGORA É OFICIAL.

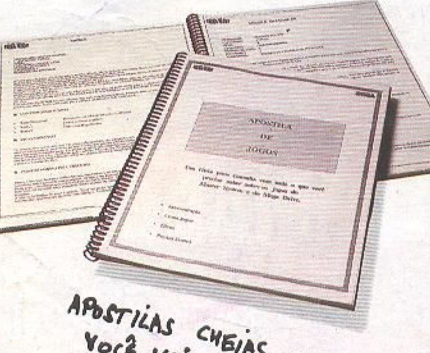
Quem tem locadora de games ou quer entrar neste negócio que cresce sempre (ôpa), agora pode entrar pela porta da frente: o Galpão dos Eletrônicos acaba de ser nomeado distribuidor oficial da Tec Toy.
Tudo que é cartucho, acessório e console o Galpão tem com precinho de distribuidor!

E ao comprar no Galpão, você ganha excelentes materiais promocionais, como camisetas, posters, apostilas com dicas de todos os jogos e expositores pra incrementar de verdade o seu negócio.
Fale com a gente.
Do milharal ao pantanal, o Galpão é que distribui Tec Toy legal.



Despachamos via Sedex para todo o Brasil.





APOSTILAS CHEIAS DE DICAS: VOCÊ VAI VIRAR PROFESSOR!

OLHA OS POSTERS DOS CARAS

OLHA SÓ AS CAMISETAS!

EXPOSITORES PRA ALUGAR MAIS E FAZER MENOS BAGUNÇA.

GALPÃO DOS ELETRÔNICOS

BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - travessa da Av. Rudge, 550 - SANTANA: Av. Braz Leme, 2366

TEL.: (011) 826-0022 - FAX (011) 826-1590

REPRESENTANTE NO INTERIOR DE SÃO PAULO - TEL.: (0192)32-6501 (SR. ILDO)



INDEX

Os gamemaníacos no Brasil não param de melhorar. Quando a revista *VIDEOGAME* foi lançada no Brasil, em dezembro de 1990 a maioria dos jogadores ficava apenas nas primeiras fases e somente alguns poucos conseguiam terminar os jogos.

VIDEOGAME, acreditamos, ajudou bastante os brasileiros jogarem melhor, dando dicas, passwords, estratégias, tudo sempre conferido diretamente no jogo. Hoje o que se pode assistir é um grande número de jogadores que vão até o The End dos jogos. Claro que sempre com algum esforço e muitas tentativas (senão, qual seria a graça?).

Mas, o que acontece aqui na redação da *VIDEOGAME* está ocorrendo também com os leitores. Sempre que um jogador tem dificuldades em certos momentos do jogo, há uma troca de informações entre os vários colaboradores, ou mesmo opiniões de repórteres e fotógrafos até que se consiga a melhor estratégia. Com os leitores, jogar em grupo parece que agrada cada vez mais. Tanto que muitos clubes de videogame estão surgindo (pág. 62). E claro, continuamos "caprichando" nas dicas e estratégias para que cresça o número de leitores que conseguem ver o The End em seus jogos favoritos.

Roberto Araújo

CAPA - Criação: PAULO AFFONSO SOARES


CARTUCHO TURBO GAME
TURBO MACHINES
ACOMPANHA INSTRUÇÕES EM PORTUGUÊS
CARTUCHO TURBOGAME
SUPER GRAFIX
VIDEOMATION
Faça arte na sua tela.
LIBERTE A CRIATIVIDADE!
ACOMPANHA INSTRUÇÕES EM PORTUGUÊS
VOCÊ JÁ CONFERIU ESTAS JOGADAS?
Então pegue seu contrôle e vá a luta!
YO! NOID
BATTLETOADS
GRADIUS II
STREET FIGHTER 2010
• YO! NOID
• BATTLETOADS
• GRADIUS II
• STREET FIGHTER 2010
• SUPER MARIO BROS 3
• OS ESQUILOS - CHIP'N DALE
• DOUBLE DRAGON II
• HEAVY BARREL
• DUCK STORIES
• GRADIUS
• TARTARUGAS II OS MUTANTES NINJA
• MEGA ROCKMAN 3
• DOUBLE DRAGON III
• MEGA ROCKMAN 2
• CASTLEVÂNIA JR
JÁ À VENDA NAS MELHORES LOJAS DO RAMO.
VIC VIDEO GAME
Mappin
MESBLA
videofoto mania
BrunoBlois
BRENNO ROSSI
FOTOPTICA
CASA & VIDEO
makro
GALPÃO DOS ELETRÔNICOS
Simpson.
Real Vídeo
Jotão
HOBBY VIDEO
AUDIO
FOTOMANIA/RJ
SUPERTOY/PE

BITS

Todo o mundo na caixa do correio

Você mesmo pode importar de 42 países. Mas antes confira se vale a pena.

Um console de última geração, aquele controle "chocante" que estava faltando para melhorar o seu jogo ou ainda o último lançamento em cartuchos já estão bem mais perto de você. É que, desde março deste ano, a compra desses equipamentos pode ser feita pelos Correios. As únicas exigências são quanto ao valor do produto, que não pode ultrapassar US$ 500,00, e o seu peso, que deve ser menor do que 20 quilos. O que não é problema para quem quiser importar a grande maioria dos equipamentos e acessórios para videogame.

É só escolher qualquer produto importado. Pode ser um cartucho, um videogame, um acessório... qualquer coisa que você encontre em revistas ou catálogos de lojas no exterior. No caso dos videogames, os Estados Unidos são uma boa, já que o Japão não está na relação dos 42 países com os quais o Brasil firmou o convênio para importação.

Isso é possível graças ao Vale Internacional, criado pela Empresa Brasileira de Correios e Telégrafos. Com ele ficou fácil comprar um produto importado, desde que ele esteja dentro dos limites de custo e peso, e que seja para uso próprio. Voce só precisa fazer o pedido, pagar e esperar em casa o aviso para ir buscar o que comprou. O produto e o frete são pagos na loja pelos Correios, com o tal do vale internacional. Chegando o produto, é só ir buscar e, se for o caso, pagar o imposto de importação. Veja agora, passo a passo, o que você deve fazer para comprar as últimas novidades do exterior, e tudo o que é preciso pagar:

1) Procure em catálogos ou anúncios de revistas especializadas em games estrangeiros aquilo que você quer comprar. Se o preço do produto e o custo do frete não estiver no anúncio, você vai precisar entrar em contato com a loja vendedora no exterior para que ela envie um documento com essas informações. Esse documento se chama **fatura pro-forma**. Fica mais barato escrever para a loja, mas você também pode telefonar ou até mesmo mandar um fax, se a loja tiver.

2) Já com o documento da loja ou a informação do preço do produto e do frete (anúncio ou catálogo), o segundo passo é fazer uma cópia xerox e levar tudo isso aos Correios para fazer o pedido. Lembre-se que deve ser uma agência credenciada para este serviço.

3) Lá no correio você vai precisar pagar, na hora, o preço do que estiver comprando e o valor do frete. Eles estão em dólares, mas são pagos em cruzeiros. A conta é feita pelo valor do dólar turismo do dia em que você fizer o pedido nos Correios. Não se preocupe que o funcionário faz a conta para você. Além disso, há mais duas coisinhas para pagar: os serviços dos Correios, que custam US$ 3,00 e mais 1% do valor do produto — um tipo de seguro para o dinheiro que está sendo enviado. ▶

NORBERTO MARQUES

Cartão de Crédito

Uma outra maneira de fazer o pagamento da sua encomenda é através de cartões de crédito internacionais — desde que a loja da qual você está comprando os aceite. Só que, nesse caso, o procedimento muda um pouquinho, já que você não vai mais utilizar o Vale Internacional dos Correios para fazer o pagamento. De posse do catálogo ou anúncio, envie para a loja o pedido e junto com ele o número do cartão. A loja vai fazer o débito na conta do cartão e enviar o produto. O valor da compra será cobrado no dia do pagamento da fatura do cartão de crédito internacional. Daí em diante é a mesma coisa. Você espera o aviso para retirar o produto nos Correios, e ali é cobrado o imposto de importação. Valem as mesmas regras, inclusive os limites de valor e peso (máximo de US$ 500,00 e 20 kg). Nos EUA os cartões de crédito internacionais mais utilizados são os seguintes: American Express, Visa e Master Card.



4) Agora é só voltar para casa e esperar o aviso dos Correios. Ele chega na sua casa, e, a partir daí, você tem 15 dias para retirar o que comprou no endereço indicado no aviso — atenção, pois ele pode ser diferente do endereço da agência em que você fez o pedido. Depois desse prazo, você paga uma taxa diária de armazenagem. Mas cuidado: depois de 60 dias o produto é mandado de volta. Portanto, não bobeie!

5) Quando você for buscar o produto nos Correios você deve então pagar o imposto de importação. Ele varia de acordo com o preço do que você comprou. Produtos até US$ 50,00 são isentos do imposto, e nesse caso, você não tem de pagar nada. Para os produtos de US$ 51,00 até US$ 200,00 o imposto é de 40%. Produtos de US$ 201,00 a US$ 400,00 têm taxa de 70% e, finalmente, para produtos de US$ 401,00 até US$ 500,00 a taxa é de 100%.



DAUMER GIULI

Faça as contas

Importar nem sempre vale a pena. Em qualquer caso, é necessário fazer bem as contas e comparar com os preços cobrados aqui por importadoras. Muitas vezes é possível encontrar alguns produtos em promoção e, portanto, mais baratos. Veja quanto custaria, em dólares, a importação de um console Super Nintendo de uma loja em Miami (EUA):

1) O preço do aparelho (média em Miami)	199,99
2) O frete (a remessa do console para cá)	47,00
3) O serviço cobrado pelos Correios	3,00
4) O seguro (que é 1% do valor do console)	1,99
Total 1	251,98

Só que, quando você for buscar o console, deverá pagar ainda o imposto de 40% (pois o console custa menos de US$ 200,00). O imposto fica em US$ 79,99. Então, o preço final do console será:

Total 1	-	251,98
Imposto	-	79,99
Preço final	-	331,97

Importado pelos Correios, seu Super Nintendo acaba custando US$ 331,97 — ou Cr$ 837.892,28, com o dólar turismo a Cr$ 2.524,00 no dia 12 de maio. Há ainda um detalhe: se você não tiver uma TV que trabalhe com o sistema de cores NTSC (que é o original do Super Nintendo) ou ainda um videocassete que tenha entrada em NTSC (o Super Nintendo poderá, então, ser ligado através do vídeo), será ainda necessário transcodificar o aparelho para o sistema PAL-M para que a imagem saia colorida. E essa transcodificação custava, no mesmo dia 12 de maio, em São Paulo (SP), cerca de Cr$ 100.000,00. O que eleva o preço do nosso console para Cr$ 937.892,28. No mesmo dia, o console Super Nintendo mais barato que a equipe de **VIDEOGAME** en-

Grande Promoção

VideoGame • Chips do Brasil

Você pode ganhar um Joystick compatível com o seu console.



Para participar você só precisa responder o que cada um de nós pode fazer para preservar o Planeta Terra.

Preencha o cupom e mande para Rua Alice de Castro, 60 - Vila Mariana - S. Paulo - SP - CEP 04015-040 e escreva no envelope *"PROMOÇÃO JOYSTICK/VIDEOGAME"*.

Serão contemplados com *JOYSTICK PRO-1* da *CHIPS DO BRASIL* as 20 melhores respostas.

Qual a marca do seu console?..

Nome: ....

Endereço: ....

Idade: .... Cidade: .... Estado: .... CEP: ....

MANDE SUA CARTA, COM NO MÁXIMO 20 LINHAS, ANEXA A ESTE CUPOM.

controu (já transcodificado) custava Cr$ 1.000.000,00. Ou seja, nesse caso importar custaria Cr$ 62.107,80 mais barato.

Agora, nem tudo vale a pena importar, se a intenção é pagar mais barato. Os cartuchos de Mega Drive e os do próprio Super Nintendo são exemplos disso. Nas lojas daqui, você acaba achando esses cartuchos, na maioria das vezes, mais baratos do que pagaria ao importá-los.

Mas se pagar um pouquinho a mais não for problema, principalmente no caso dos cartuchos, a importação até que pode ser um ótimo negócio. Afinal de contas, você terá a chance de ter em mãos os últimos lançamentos, e ficar fera em "games" que podem demorar meses para serem lançados aqui. De qualquer forma a importação via Correios é mais uma opção para os "gamemaníacos" ansiosos por novidades!



NORBERTO MARQUES

Novo Mega dois em um

Já é possível ter um Mega Drive e um Mega CD em um único equipamento. Pelo menos no Japão. É que a Sega japonesa acaba de lançar o **Wondermega**, que reúne esses dois equipamentos em um único aparelho, mais compacto, mais leve e com um visual muito mais moderno. Exatamente por isso o **Wondermega** cai como uma luva para o gamemaníaco que ainda não possui um Mega Drive mas planeja comprar um console que permita a leitura de jogos em CD.

O **Wondermega** possui as mesmas funções que teria um Mega Drive acoplado ao Mega CD. Ou seja, com ele é possível "rodar" tanto os tradicionais cartuchos como também jogos em CD já disponíveis. As características também são as mesmas: como o Mega CD, o **Wondermega** possui efeitos de **scalling** (o objeto que se aproxima vai aumentando de tamanho) e **rotation** (rotação dos objetos na tela) e ainda tamanho ilimitado do personagem no jogo.

É possível também reproduzir um CD de áudio comum e, nesse caso, há uma função especial — o karaoke. Tudo isso com saída de áudio estéreo, que pode (e deve!) ser conectada a um aparelho de som. Na ocasião do lançamento, o **Wondermega** estava custando, no Japão, o equivalente a pouco menos de US$ 500,00.



NETUNIA GAME
426 SW 8TH STREET - SUITE 05
MIAMI - FLÓRIDA.

Distribuidor de aparelhos, cartuchos e acessórios originais.

SUPER NINTENDO
Nintendo
OFFICIAL GAME BOY VIDEO LINK GAME PAK
Super Famicom
SEGA GENESIS
GAME GEAR
MEGA DRIVE



TODOS OS LANÇAMENTOS SIMULTÂNEOS COM U.S.A. E JAPÃO.



- Fornecemos acessoria técnica totalmente gratuíta para montagem de sua locadora de game.
Solicite um dos nossos representantes.
- Despachamos para todo o Brasil, entrega super rápida
- Agora também fornecemos máquinas de vídeo game, para colocar em sua Locadora.
Consulte-nos.



NETÚNIA IMPORT. EXPORT. CORP.
SÃO PAULO - FONE: (011) 66-3318 - FAX: (011) 66-5618

Supercontroles

A Tec Toy está lançando dois supercontroles para o Mega Drive. São o Joystick Python, com formato tipo manche, e o Chimera, um controle com desenho revolucionário. Os dois controles são da linha **Quick-Shot**, da empresa norte-americana Broderbund, e estão sendo produzidos em Manaus com exclusividade pela Tec Toy.

O Python é um controle tipo manche, com desenho anatômico e grande sensibilidade. No topo do manche estão localizados os botões **B** e **C**, que são acionados com o polegar. Na parte frontal está o botão **A**, em forma de gatilho, e que pode ser acionado com o dedo indicador. O controle tem ainda o **START** localizado na parte superior e também o recurso **turbo**, que pode ser usado para se aumentar a velocidade dos tiros. Este controle é ideal para jogos de corrida e combate aéreo.

O Chimera, o outro lançamento da Tec Toy, é bem mais sofisticado. Ele tem os mesmos recursos do Python, e os botões dispostos da mesma maneira. Mas a grande diferença está no botão direcional. Ele é em forma de uma pequena alavanca, acionada com o polegar da mão esquerda, e que tem grande sensibilidade. O que, sem dúvida, vai melhorar muito o seu desempenho nos jogos.

Os controles Python e Chimera já podem ser encontrados nas casas especializadas em videogames e também em grandes magazines.



Python: tipo manche.



Chimera: diferente.

DIVULGAÇÃO

BITS



Chicoteie mesmo sem CD

O durão Earnest Evans e seu chicote maluco é uma das grandes novidades da Sega para os consoles Genesis e o Mega Drive. Inicialmente lançado para o Mega CD (o leitor de jogos em CD para o Mega Drive), acaba de ser lançada a versão em cartucho do game, que pode ser utilizada normalmente em qualquer Mega — mesmo que você não tenha o Mega CD.

O game é uma versão praticamente idêntica à versão em CD, só que sem as aberturas narradas. Também a música foi simplificada — claro, pois os cartuchos não têm os mesmos recursos sonoros de um CD. Mas outros pontos fortes foram mantidos. Estão no cartucho todos os sensacionais recursos de **zoom** (aumento de tamanho do objeto quando ele se movimenta do fundo para a frente da tela) e de rotação. Vale a pena conferir!

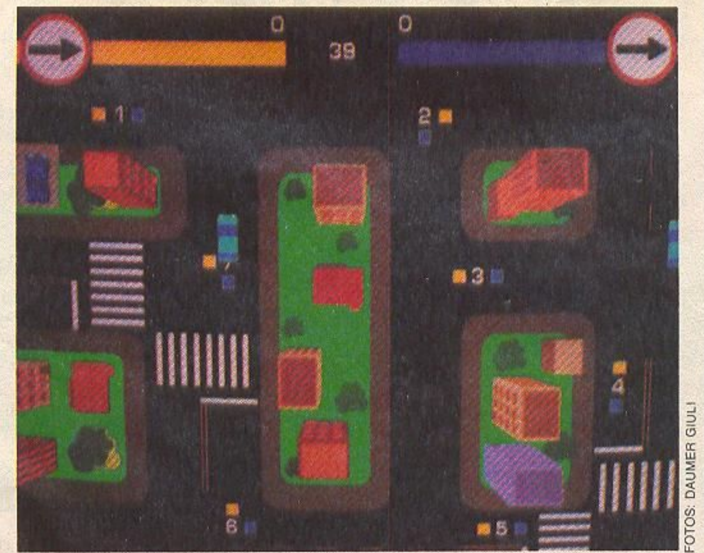




Sobreviva brincando

Um game para computador é uma das maiores atrações do Espaço Vivencial de Trânsito, uma escola que ensina estudantes de 5.ª à 8.ª séries do primeiro grau a importância do respeito às normas de trânsito. O Simviv (Simulador do Espaço Vivencial) é um jogo com duas fases e nove estágios. Na primeira fase o jogador faz o papel de motorista, e tem de tomar muito cuidado para não bater o carro, entrar numa contramão, ou mesmo, atropelar alguém. Na segunda fase ele é um pedestre, e tem de tomar cuidado para não ser atropelado.

Segundo a Companhia de Engenharia de Tráfego — CET, o videogame é capaz de mostrar através de uma "brincadeira" os riscos que as pessoas podem correr quando não obedecem as leis do trânsito. A visão que se tem de cima da cidade serve para que os alunos tenham uma visão global de como o trânsito funciona. Ainda segundo os técnicos da companhia, o Simviv ainda estimula a cooperação e desenvolve o sentido de cidadania nos estudantes.



FOTOS: DAUMER GIULI



O Desafio Está Lançado

Micro Genius

JOGOS E CONSOLES FANTÁSTICOS QUE VÃO DESAFIAR VOCÊ.
ESCOLHA O SEU E BOA SORTE.
O MAIOR LANÇAMENTO DO ANO.

Novidade!

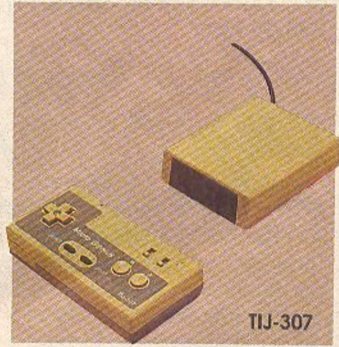








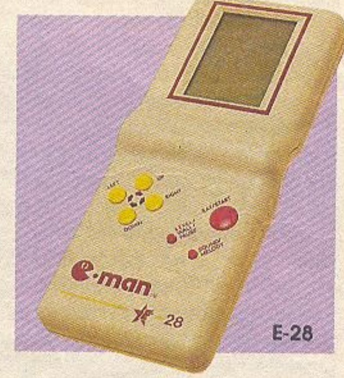






Sega é marca registrada da Sega Corp. Japão







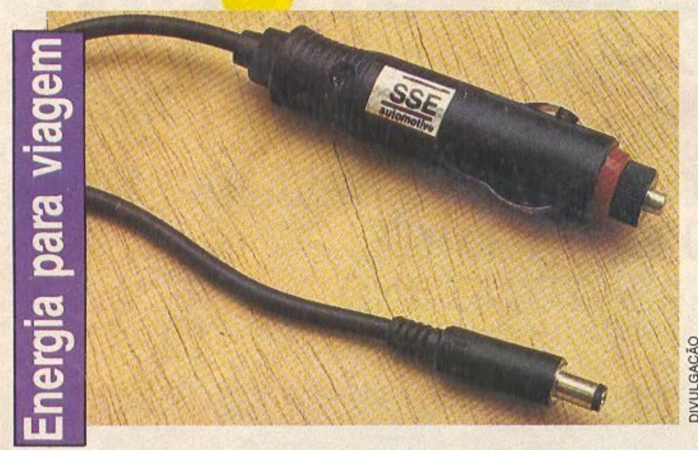




Micro Genius

BITS

Energia para viagem



DIVULGAÇÃO

A SEE — Sentinela Sistemas Eletroeletrônicos — criou o Playcar para substituir de vez as pilhas em consoles portáteis quando o negócio é jogar dentro do carro. Trata-se de um cabo que pode ser conectado no plug do acendedor de cigarros de qualquer automóvel, aproveitando a energia da bateria para fazer seus games rolarem no portátil. O cabo já tem embutido um transformador que faz a adaptação da voltagem da bateria para a voltagem correta de cada um dos portáteis. Assim, existem versões próprias para cada um dos portáteis da Sega, Nintendo e Lynx.

A empresa fornece assistência técnica permanente e garantia de um ano para todos os seus produtos. Existem, também, versões para CD Players e TVs preto e branco ou coloridas de 5" — mas apenas portáteis. O endereço para informações é: Rua José Pardelli, 89, Mandaqui, São Paulo, SP. Fone (011) 298-9596 ou FAX (011) 950-8446.

Novo console

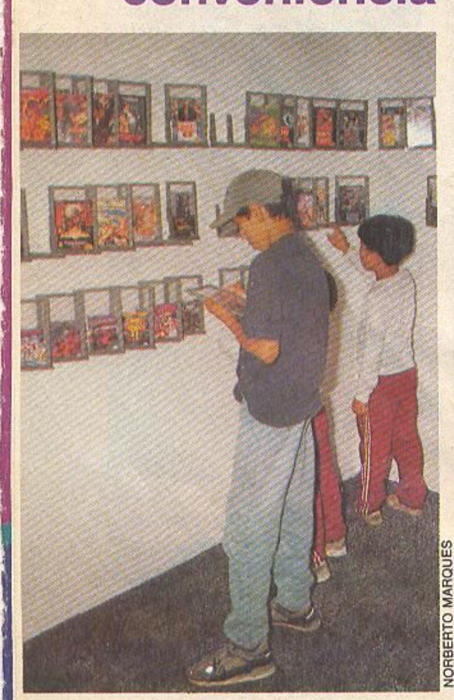
A Micro Genius Comercial Eletrônica é representante no Brasil dos consoles de 8 bits da marca Micro Genius, fabricados em Taiwan e compatíveis com o sistema Nintendo japonês — cartuchos de 60 pinos. A loja também comercializa vários acessórios da mesma marca, entre eles está um adaptador que torna possível o uso de cartuchos compatíveis Nintendo do padrão americano (com 72 pinos). O console é vendido no atacado e no varejo, e vem acompanhado de um cartucho.

A loja da Micro Genius também comercializa cartuchos e videogames importados de outros fabricantes. O endereço é: Alameda dos Nhambiquaras, 2021, Moema, São Paulo, SP. Para informações, ligue para (011) 542-7613.



FOTOS: DAUMER GIULI

Game conveniência


NORBERTO MARQUES

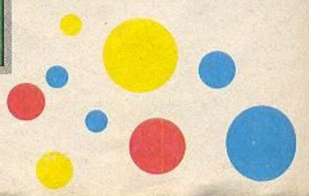
Desde o dia 14 de maio o bairro de Moema (São Paulo, SP) tem um espaço superdedicado aos gamemaníacos. No mesmo local você encontra locação, venda de consoles e cartuchos — atacado e varejo — e uma novidade: uma loja de conveniência onde você pode encontrar desde brinquedos importados até comestíveis. Tem também uma sala especial com todos os tipos de consoles à disposição do jogador.

Outra novidade é a troca de cartuchos usados por novos. A locadora aceita qualquer cartucho usado e, pagando a diferença, você pode levar um "zerinho" para casa. A Chamonix fica aberta de segunda-feira a sábado e também nos feriados. O endereço é: Rua Juquis, 284, Moema, São Paulo, SP. Fone (011) 61-0355, FAX (011) 241-5417.



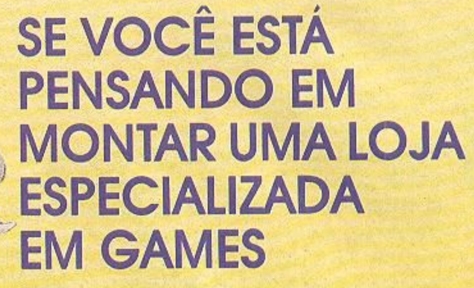
Progames - Agora, quem quiser trocar seu videogame ou qualquer cartucho usado pode fazer isso através do CAP — Central de Atendimento Progames — criado pela Rede Progames. O sócio do CAP recebe sempre um informativo, com todas as novidades que estão surgindo no exterior, além de uma linha direta com especialistas em "games" que dão dicas. A taxa de inscrição é de 35 mil cruzeiros, e com ela você já recebe três informativos da Progames. Para maiores informações ligue para a matriz: (011) 831-0444.

Gamelândia - A Gamelândia aluga cartuchos, acessó rios e consoles — Super NES, Nintendo, Master System, Mega Drive, Game Gear e Game Boy. Além de ter mais de 500 títulos, h uma cabine à disposição d "gamemaníaco" — sócio o não — onde ele joga no con sole escolhido, ou apena testa o cartucho. Dois "ga memaníacos" de plantão s correm os sócios e dão d cas. Você ainda encontra u quadro de anúncios pa venda, compra e troca d cartuchos e videogames. endereço é: Rua Cubatão 666-A, Vila Mariana, Sã Paulo,SP. Fone (01 571-2133 ou FAX (01 544-4526.



SE VOCÊ ESTÁ PENSANDO EM MONTAR UMA LOJA ESPECIALIZADA EM GAMES

Ampliar, reformar ou incrementar com as últimas novidades em Nintendo, Super Nintendo, Mega Drive, Neo Geo, Game Gear, Game Boy consulte a Progames, a primeira empresa do país a oferecer assessoria aos seus clientes. Garanta o seu sucesso.





O MUNDO DOS GAMES

Endereço para correspondência: Rua Pio XI, 656 CEP 05060 - Tels.: (011) 261.7935 / 831.0444 / 831.5787

PASSE SUAS FÉRIAS COM A GENTE!

Na Progames suas férias terão mais emoção.
Aqui você encontra os últimos lançamentos do mundo dos games.

"ESTAS SÃO AS LOJAS QUE TÊM PADRÃO PROGAMES DE ATENDIMENTO":

São Paulo:
- **Lapa:** Rua Pio XI, 656 - Tel.: (011) 831.0444
- **Santana:** R. Voluntários da Pátria, 3229 Tel.: (011) 950.6329
- **V. Formosa:** Rua Aracê, 213 Tel.: (011) 918.4638
- **Tatuapé:** R. Serra do Japi, 766 Tel.: (011) 941.9957
- **P. Continental:** Av. Antonio S. Noschese, 127
- **Pirituba:** Rua Benedito de Andrade, 224 Tel.: (011) 876.5531

Guarulhos — Av. Paulo Faccini, 525 - 1º andar Tel.: (011) 209.0971

Santo André — R. Pde. Manoel de Paiva, 120 Tel.: (011) 440.9398

S. B. do Campo — Rua Municipal, 446 - Tel.: (011) 458.2882

S. C. do Sul — Rua Amazonas, 898 - Tel.: (011) 441.9429

Bragança Paulista — R. Dr. Cândido Rodrigues, 230 Tel.: (011) 433.0998

S. J. dos Campos — Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 Tel.: (0123) 41.7250

Campinas — Av. Andrade Neves, 1654 Tel.: (0192) 41.6828

Rio de Janeiro — **Tijuca:** R. Major Ávila, 242 - Lj. F Tel.: (021) 264.8336

Brasília — SCLN 313 - Bl. E - Lj. 64 Tel.: (061) 274.3311

Salvador — R. Araújo Pinho, 523 Tel.: (071) 336.5552

João Pessoa — **Tambaú:** Av. Nego, 200 - Sl. 112 Tel.: (083) 226.2369

Campo Grande — R. Pedro Celestino, 1717 Tel.: (067) 624.5334

Cuiabá — Av. Isaac Póvoas, 1217 Tel.: (065) 624.7112

Vitória — **Praia do Canto:** R. Aleixo Neto, 1490 Lj. 1 - Tel.: (027) 225.0639

Belo Horizonte — **Savassi:** Av. do Contorno, 6283 Tel.: (031) 225.8121; **Pampulha:** Av. Cel. José Dias Bicalho, 1224 - Lj. 5 Tel.: (031) 488.1644



SIMULADOR PARA O MEGA DRIVE

Gostaria de saber se existe simulador de vôo para o Mega Drive.

Welber Luiz Werrengia
Maringá, PR

Nenhum simulador de vôo foi ainda lançado no Brasil para o Mega. O que temos de mais próximo a isso por aqui são os títulos Afterburner II, que é um game de combate aéreo, e Desert Attack Helicopter, também de combate, mas com movimentação mais real. Nos Estados Unidos, entretanto, acaba de ser lançado o sensacional F-22 Interceptor, que simula a ação do famoso caça da Força Aérea dos Estados Unidos. E que, com o novo sistema de importação pelos Correios, pode ser encomendado daqui mesmo. Veja mais detalhes sobre a importação na seção Bits desta mesma edição.

CONTROLE DO MEGA NO MASTER

Será que é possível usar o controle original do Mega Drive, ou o PRO-2, no Master System II?

Everton Ricardo F. Runho
Araraquara, SP

É sim, Everton. E o melhor é que para isso não é necessário nenhum tipo de adaptador. Basta encaixar qualquer controle do Mega no Master System I ou II e detonar nos seus games preferidos. Assim, os botões B **e** C **do controle do Mega assumem as funções dos botões** 1 **e** 2 **do controle do Master, ficando o botão** A **do controle do Mega sem função. Também o controle de pausa (START) do controle do Mega não funciona — é necessário continuar pausando o jogo na tecla existente no console do Master.**

CD-ROM

Quero saber qual o tempo de acesso nos CDs e qual a velocidade de processamento. O que é "memória interna"? O que ela faz?

Ricardo Chagas Mora
Guarulhos, SP

O tempo de acesso e a velocidade de processamento varia entre os dois CD-ROMs disponíveis no mercado por enquanto, que são o CD-ROM para o console TurboGrafx-16 e o Mega CD, para o Mega Drive. Só dispomos das informações para o Mega CD, e aí vão elas: a velocidade de processamento é de 12,5 Mhz e o tempo de acesso (que é quanto tempo ele demora para acessar as informações contidas no CD) é de 0,8 a 1,4 segundo. Finalmente, memória interna ou memória RAM é o espaço de memória embutido no CD-ROM para onde é carregado um bloco de informações que serão transmitidas para o console quando este pedir. Quanto maior a memória interna, menos consultas ao CD são feitas e, com isso, mais rapidamente o jogo é carregado para o console e exibido na tela. No Mega CD a memória interna é de 6 Megabits, e no CD-ROM do Turbo-Grafx-16 é de 2 Megabits. Satisfeito?



MEMÓRIA

Tenho um Master System e sei que ele já vem com três jogos na memória, mas eu não consigo fazer um deles, o Labirinto, aparecer na tela. O que devo fazer?

Patrick Simas Mattos
Jacarepaguá, RJ

O jogo Labirinto é um jogo surpresa do Master System I, e para "chamá-lo" para a tela há um segredo. Faça o seguinte: depois que você ligar o seu Master, posicione o direcional para cima e mantenha os botões 1 **e** 2 **apertados, até o jogo aparecer. A primeira imagem é o logotipo da Sega, e logo em seguida, o jogo Labirinto aparece. É bom lembrar que no Master System II na memória vem o jogo Alex Kidd in Miracle World.**

CONTROLE REMOTO

Meu console é um Dynavision III, e eu ganhei um controle remoto, sem fio, do Bit System. Como vi que o encaixe era diferente, comprei um adaptador, mas ele não funcionou, apesar de ter funcionado no Phantom System do meu primo. O que devo fazer?

Daniel Líbano Bastos
Rio de janeiro, RJ

Pelo menos em teoria, o controle remoto do Bit System é compatível com o seu Dynavision. O problema é que os consoles compatíveis Nintendo (caso do Bit System e do Phantom System) possuem plugs de encaixe do controle com padrões diferentes, tanto no formato do plug como na ordem de ligação dos fios, e os adaptadores para ligação de um controle diferente devem ser feitos para cada console. O melhor é você levar seu console e o controle a um técnico de confiança, que poderá fazer a ligação correta dos fios.

PISTOLA NINTENDO

Primeiro queria parabenizá-los pelo ótimo trabalho. Agora, a perguntinha: quais são os jogos para a pistola Nintendo, já que eu ganhei esse acessório, e até agora não usei.

Fernando A. Dias Santos
São Paulo, SP

Aí vão alguns jogos para pistola, compatíveis com o sistema Nintendo: Duck Hunt, que simula uma caçada a patos; Mechanized Attack, que simula um combate naval e que pode também ser jogado com o controle; Wild Gunman, que leva você a um duelo no Velho Oeste. Finalmente, Crime Busters simula um assalto a banco e você, como bom policial, deve acertar os bandidos. Agora, é só caprichar na pontaria!

QUEM É ESSE CARA?

Quem é esse Alexandre que sempre aparece no "Index" de todas as revistas **VIDEOGAME**?

Eduardo Gomes Brasil
Rio de Janeiro, RJ

O Alexandre é funcionário do Departamento de Arte da Sigla Editora, que edita, entre outras publicações, a revista VIDEOGAME**. É ele quem faz a ilustração do índice da revista (que chamamos de index) e também muitas outras ilustrações que você encontra nas diversas páginas de** VIDEOGAME**. Ok?**

PORTÁTEIS NA TV

Tenho uma dúvida que só vocês podem resolver. Já existe algum acessório que

permite a transmissão das imagens do Game Boy para a TV?

Márcio José da Silva
Itaboraí, RJ

Na **VIDEOGAME** n.º 5, na matéria "Novo Portátil", vocês dizem que o Game Gear "pode ser conectado ao aparelho de TV, bastando para isso um acessório especial e um cabo". Será que vocês podiam me dizer que acessório é esse, e como é feita a ligação com a TV?

Joni Roberto Maron
Porto Alegre, RS

Os acessórios que permitem a ligação do Game Boy (o portátil Nintendo) e o Game Gear (o portátil Sega/Tec Toy) não foram lançados, pelo menos para o consumidor, mas esta adaptação é perfeitamente possível (e cara!) para os dois portáteis. Só que tanto a Sega como a Nintendo não parecem estar dispostas a lançar um acessório desse tipo, pelo menos por enquanto. O motivo que as duas empresas alegam é que a ligação na TV vai contra as características de portátil desses dois aparelhos, que assim se transformariam em consoles comuns (deixando de ser portáteis). Entretanto, nas lojas dos Estados Unidos e mesmo nas lojas da Mesbla, no Brasil, o Game Boy é exposto acoplado a uma TV, para que os consumidores possam ver melhor a imagem dos jogos. E a Tec Toy chegou a colocar a imagem do Game Gear na TV durante a Feira de Utilidades Domésticas (UD) de São Paulo em 1991, o que prova que essa ligação é possível.



TRANSCODIFICAÇÃO

É o seguinte: se eu tenho um videogame importado e o transcodifico de NTSC para Pal-M, será que dá para retranscodificar, passando do Pal-M para o NTSC?

Sumiyoshi Tsuda de Souza
Guarulhos, SP

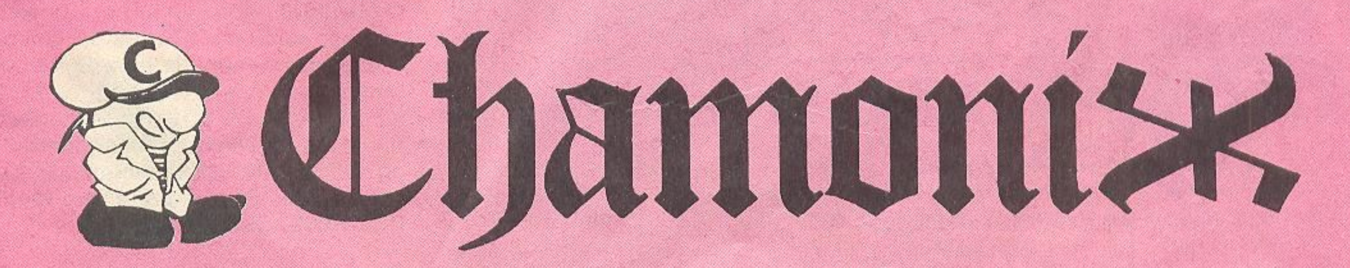
Esse serviço é possível, sendo mais fácil de ser realizado nos consoles Mega Drive, japonês, ou Genesis, o Mega americano. Mas é possível retranscodificar qualquer aparelho de videogame. A informação é da CAT — Central de Assistência Técnica, especializada em consoles.

TURBO EXPRESS X LYNX

Olá pessoal. Eu estou a fim de comprar um videogame portátil e estou na dúvida: Turbo Express ou Lynx? Por isso, gostaria que vocês me passassem algumas características dos dois. Quais os principais acessórios? É fácil de encontrar seus cartuchos, aqui em São Paulo? Qual o preço do portátil e dos cartuchos no Japão?

Paulo Rogério A. Barreto
São Paulo, SP

Aí vão as informações, Paulo. Tanto o Lynx, fabricado pela Atari, como o Turbo Express, da NEC, são portáteis coloridos de 8 bits e processador gráfico de 16 bits. O Turbo Express pode gerar até 512 cores, contra 4096 do Lynx. Entre os principais acessórios estão o adaptador para corrente elétrica e cabos para ligação ao plug do is- ▶



34 S.E. 2ND AVE - SUITE 210 - DOWNTOWN MIAMI - FL - USA - 33131 PHONE (001305) 372-0087 - FAX (001305) 372-0031

DISTRIBUIDOR DE CARTUCHOS ORIGINAIS

Agora no Brasil a mais completa loja de videogames, que vai revolucionar o mercado de brinquedos, acessórios, consoles e muito mais.

CONSULTE-NOS!

- Temos sempre em primeira mão todos os lançamento mundiais.
- Vendas no atacado e varejo.
- Aceitamos cartões de crédito (em implantação).
- Temos revistas importadas.
- Assistência técnica e transcodificações.
- Despachamos para todo o Brasil

ATENDIMENTO DE 1.º MUNDO

Temos expositores, estojos e todos os acessórios para a sua locadora de vídeo ou game.
Oferecemos ainda:

- Locação de videogames
- Locação de consoles na própria loja
- Franchising, assessoria gratuíta

COMPRE TAMBÉM DA NOSSA LOJA EM MIAMI SEM SAIR DO BRASIL CONSULTE-NOS SOBRE PROCEDIMENTOS

ATENÇÃO

Os representantes CHAMONIX são todos credenciados Exija sua identificação.

Atenção! Reabasteça sua locadora para as férias de julho

Venha conhecer nossa loja e nosso escritório de vendas.

ENDEREÇO - NOVA LOJA

R. Juquis, 284 - Moema - São Paulo - SP - CEP 04033 Tels.: (011) 61-0355/240-0201/542-3550 - Fax: (011) 241-5417

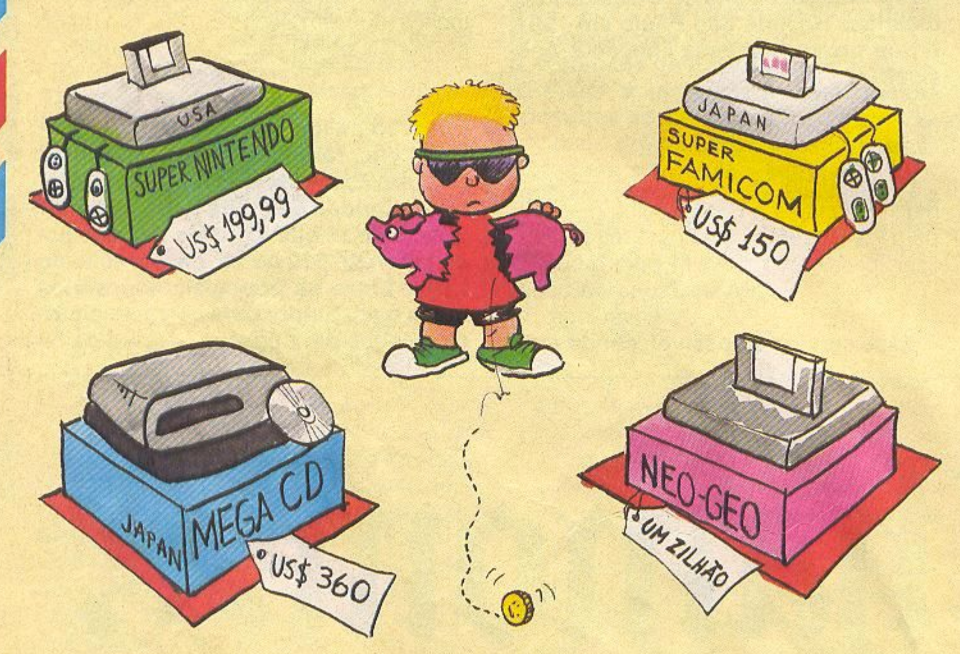
queiro de automóveis. O Turbo Express pode usar todos os games em cartão produzidos para o PC Engine e TurboGrafx-16, e ainda possui um sintonizador de TV como acessório. Já o Lynx pode ter os comandos e a imagem na tela invertidos para que possa ser usado por canhotos. Para os dois sistemas não é tão difícil encontrar cartuchos em São Paulo. Eles estão disponíveis nas grandes redes de locadoras para venda e locação. Mas os cartões do Turbo Express são encontrados mais facilmente. OK?**

GAME GENIE NO TOP GAME

Aí Galera! Eu queria saber como usar o Game Genie no meu videogame, um Top Game VG 8000 — eu já tenho o adaptador.

Gustavo A. C. de Barros
Rio de Janeiro, RJ

Para conectar o Game Genie no VG 8000 basta usar o seu adaptador. Ou seja, coloque o cartucho no Game Genie, encaixe tudo isso (cartucho + Game Genie) no adaptador e, finalmente, tudo isso no console. O Game Genie, que é um acessório que aumenta os poderes de personagens de alguns jogos, foi projetado para o Nintendo americano, que possui entradas para cartuchos de 72 pinos. Como o VG 8000 só aceita cartuchos de 60 pinos (padrão japonês), o adaptador é necessário. Para se conectar um cartucho de 60 pinos no Game Genie será preciso usar ainda outro adaptador, para que o cartucho "entre" no acessório. Haja adaptadores!



SUPER NINTENDO

Qual o preço, mais ou menos, do Super Famicom, do Super Nintendo e do Mega CD?

Daniel W. Costa
São Leopoldo, RS

Queria saber o preço do Super Nintendo, e se possível, de seus cartuchos e de sua bazuca.

Daniel Fiuri Patrício
São Paulo, SP

Aí vão os preços: o console Super Nintendo tem preço sugerido de US$ 199,99 nos EUA, mas pode ser encontrado em promoções por um pouco menos do que isso. Já o Super Famicom é um pouco mais barato, custando cerca de US$ 150,00 lá no Japão. O Mega CD pode ser comprado no Japão por cerca de US$ 360,00. Um cartucho recém-lançado para Super Nintendo pode ser comprado, nas lojas americanas, por US$ 62,99, mas os títulos mais antigos são encontrados por US$ 50,00 ou até menos. Já a bazuca Super Scope custa, em média, US$ 80,00. Satisfeitos?

★ c ★ l ★ u ★ b ★ e ★ s ★

Game Gang - Eu e meus amigos criamos o Game Gang, um clube de videogame especializado em jogos para o sistema Nintendo. Quem quiser ficar sócio deve mandar uma carta com nome, endereço completo, telefone, data de nascimento e uma taxa de Cr$ 500,00 — até o final de abril — para demais despesas. Escrevam para: Rua Miranda Azevedo, 449, Sorocaba, SP - CEP: 18035

Felix Game Club - Eu e meus primos fundamos um clube de videogame, e quem quiser participar deve mandar uma carta contendo um envelope selado e uma foto 3x4. Para receber o jornalzinho do clube é só enviar Cr$ 1 mil, e o sistema do seu videogame. Escrevam para: Felix Game Club. Q.S.F, 06, casa 303, Brasília, DF - CEP: 72000.

Games Fera's - E aí galera! Acabamos de fundar um novo clube, o Games Fera's. Todos os meses publicamos o jornal do "fera", e para recebe-lo, envie seus dados — nome, idade, console —, juntamente com três dicas e três pedidos de dicas para que sejam publicadas no jornal. Não esqueça de mandar um envelope selado e uma foto 3x4, para a carteirinha. Escrevam para: Rua Dr. Clementino, 456, apto. 133, bl. B, São Paulo, SP - CEP: 03059.

Clube Game Over - Fundamos o Clube Game Over e somos peritos em dicas para o Nintendo, Master System e Mega Drive. A cada dois meses enviaremos um jornalzinho com dicas e recordes dos associados. Para associar-se é só mandar uma foto 3x4 e Cr$ 2 mil para a carteirinha e os gastos com os jornais. Futuramente vamos promover campeonatos entre os sócios. O endereço é: Av. Victório Fornazaro, 1.856, Carapicuíba, SP - CEP: 06300.

Clube Mister Magu - O clube fornece dicas para jogos do Mega Drive. Para fazer parte do clube é só enviar, por carta, uma foto 3x4 e a data de nascimento, assim você receberá a carteirinha. O endereço é: Rua Benevenuto Ratmain, 33, antigo 44, Piraquara, PR - CEP: 83340.

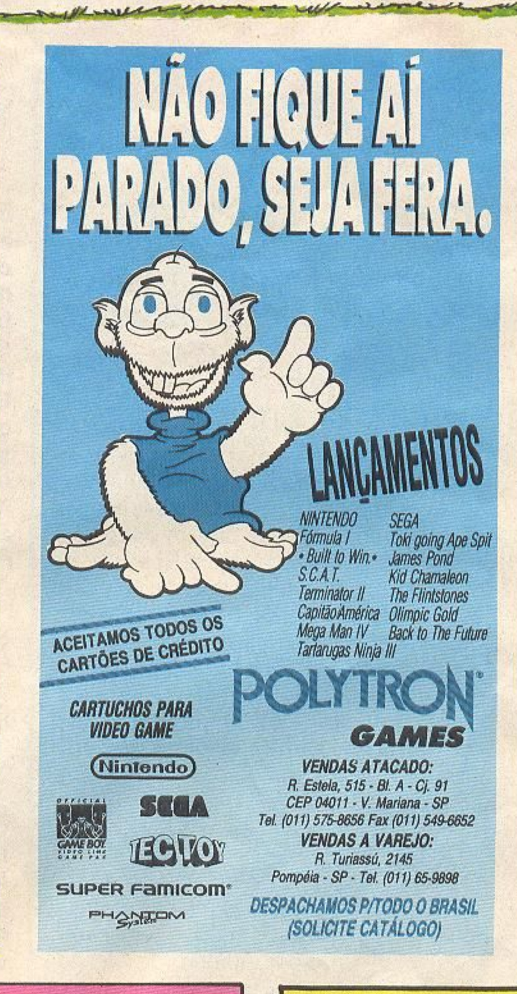
Star Game - Fundamos um clube para jogadores de Master System e Mega Drive, e gostaríamos que outros "gamemaníacos" por jogos desses consoles participassem. O endereço é: Rua Dulcídio Marques Siqueira, 521, São José do Rio Preto, SP - CEP: 15055.

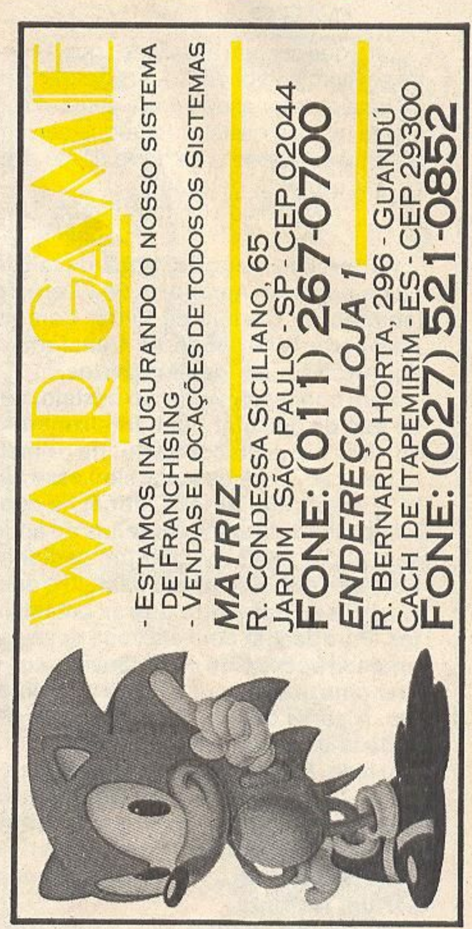


STORE GAME









MENEZES GAMES







PROMOÇÃO
Nas suas compras ganhe um brinde

CONSOLES - CARTUCHOS - ACESSÓRIOS

SEMPRE COM OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS!

DESPACHAMOS P/ TODO BRASIL - VIA SEDEX
VENDAS NO ATACADO E VAREJO

R. Sen. José Bonifácio, 88 - São Paulo - SP
CEP 04751 - Sto. Amaro - Fone: (011) 246-0454

ACEITAMOS CARTÃO DE CRÉDITO

MISTER GAME

SÃO PAULO E CAMPINAS

☞ Aluguel de cartuchos (os melhores e mais variados títulos).
☞ Compra/Venda/Troca. (Videogame, Acessórios e computadores PC e MSX).
☞ Assessoria. (Distribuição de cartuchos e acessórios p/locadoras em todo o Brasil).
☞ Venha jogar aqui o super nintendo, Atari Linx e o turbo Grafx.

MEGA DRIVE

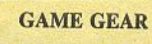








GAME GEAR



MASTER SYSTEM SEGA GENESIS

SÃO PAULO
- Av. Eng.º Heitor Antônio Eiras Garcia, 880 - CEP: 05588
FONE: (011) 819-0419

CAMPINAS
- R. Carlos Guimarães, 35
Cambuí - CEP: 13023
FONE: (0192) 53-6778

Transcodificamos e destravamos o seu videogame

Vale 1 locação. Traga este recorte e ganhe uma locação. Válido p/ não sócios

Despachamos para todo o Brasil

PERGUNTE aos FERAS

PHANTASY STAR III (MEGA DRIVE)

Para que servem as cidades que se parecem com aeroportos? Após o casamento, há alguma maneira de se entrar novamente no meu castelo? Para que servem os templos? Onde encontro o último amigo, na segunda geração?

Maurício Henrique Souza Silva
Diadema, SP

Na terceira geração, você deve ir à Lua e pegar as Aeroparts de Wren, no labirinto do Castelo de Lune. Com as Aeroparts Wren pode se transformar em avião e usar os aeroportos.

Para conseguir voltar ao castelo, você terá de derrotar Luni. Infelizmente, ao virar a Lua ao contrário, na primeira geração, você descongelou esse cara. Ele acordou furioso, afinal de contas, passou algumas centenas de anos sem poder mexer sequer um dedinho! Por isso, ele invadiu seu castelo e destronou seu pai, entre outras catástrofes. Para acabar com ele você deve ganhar um bocado de experiência e comprar uma grande quantidade de Trimates. A partir daí, só depende de você.

Cada caverna possui um templo ao seu lado. Depois de pegar o "pendant" para Laya, cada templo poderá transportá-lo diretamente para o outro "mundo". Se quiser ir pela caverna é mais difícil, pois você terá de atravessar um labirinto.

A última amiga é Laya. Para encontrá-la você precisa pegar as Subparts de Wren na caverna de Lyle. Com as Subparts, vá para o deserto e encontre a Cidade dos Robôs — no centro do deserto. Entre na margem direita do rio, que está logo abaixo da cidade. Wren se tranforma em submarino e um redemoinho o levará até o local onde está Laya.

THE SECRET OF SHINOBI (MASTER SYSTEM)

Socorro! Por favor, me digam se tem algum jeito de dar **Continue** ou selecionar fases no jogo The Secret of Shinobi, para o Master. Também quero saber como matar o segundo chefe.

Humberto Yukihiro Nakamura
Mauá, SP

Este jogo não tem Continue, **nem seleção de fases. Uma pena! Mas, para derrotar o segundo inimigo, faça o seguinte: espere a locomotiva agachado para não ser atingido. Você deve saltar e atirar rapidamente no canhão da locomotiva. Ao cair, agache imediatamente para escapar dos disparos. Acertando sempre, você impede que ela avance sobre Shinobi e o encurrale no canto da tela.**

As cartas desta edição foram respondidas por Toni Ricardo Cavalheiro, Alexandre Barros da Silva, Thiago Lopes Melo e pela Hot Line da Tec Toy.

SUPER CASTLEVANIA IV (SUPER NINTENDO)

Gostaria de fazer uma correção neste jogo, que foi mostrado na **VIDEOGAME** n.º 12. Os números II e III servem para aumentar o número de vezes que se pode usar o item que já tiver adquirido. Exemplo: se tiver o bumerangue, II e III permitirão que eu use duas ou três vezes seguidas o bumerangue.

Maurício Charmite Teixeira
Ilhéus, BA

A equipe de VIDEOGAME **agradece a colaboração. Continue participando!**

PSYCHIC WORLD (GAME GEAR)

O que devo fazer para destruir a irmã de Lúcia? Nenhuma das minhas armas é forte o bastante para acabar com ela.

Marcos Amorim de Alencar
Belo Horizonte, MG

A irmã de Lúcia impede a passagem que o levará até o computador central. Você deve usar o raio congelador para imobilizá-la, e não destruí-la. Dessa forma dá para passar sem problemas. Quando chegar até o computador, atire alternando os tipos de raios que você tem, e não esqueça de usar a invencibilidade. Para terminar o jogo você precisa acabar com o Dr. Knavick, mas não se preocupe, pois é a maior moleza. Acerte-o com poderosas voadoras, e pronto!

ROBOCOP II (NINTENDO)

Pelo amor de Deus! O que faço para destruir — pela 3.ª e última vez — o último chefe, já que o controle do meu Top-Game VG 9000 não tem turbo?

Eustáquio Sady V. Carvalho
Belo Horizonte, MG

É perfeitamente possível vencer o último inimigo deste jogo com o controle do seu Top-Game. O segredo para destruir o robô está na velocidade com que você atira. Por isso, seja super rápido na hora de se defender dos tiros e mísseis que ele lança contra você e atire sempre.

GHOULS' N' GHOSTS (MEGA DRIVE)

Como destruir o Leão de Fogo da 2.ª fase?

Ricardo Chagas Mora
Guarulhos, SP

Ricardo, esse tal Leão de Fogo é um chato mesmo. Mas, para acabar com a graça dele, você deve encará-lo já com as facas, que são as melhores armas para se chegar nele. Aí, é só acertar a cara dele, sem dó. Fique no meio da tela. Ele vai passar rapidamente de um lado para o outro, tentando te acertar. Se ele passar baixo é só agachar que ele passa batido. Mas, se ele passar alto, aproveite para acertá-lo mais uma vez: basta manter o direcional para cima e atirar as facas. Você deve acertar de 15 a 20 facadas para derrotá-lo.

ALTERED BEAST (MASTER SYSTEM)

Como faço para derrotar o chefe da última fase deste jogo?

Allyson Ferreira de Lima
Jaboatão, PE

O último inimigo deste jogo é Neff, um enorme e muito forte rinoceronte. É necessária habilidade para derrotá-lo, mas, para ficar um pouco mais fácil, faça assim: fique no canto da tela atirando bolas de fogo sem parar. Quando o inimigo correr em sua direção pule e transforme-se numa bola de fogo, passando assim para o outro lado da tela. Repita essa operação até acabar de vez com ele.

AFTER BURNER (MASTER SYSTEM)

É possível passar da 12.ª fase deste jogo? É que toda vez que chego lá, não consigo passar pelos mísseis teleguiados.

Alexandre R. Santos
Guarulhos, SP

É Alexandre, passar por esses mísseis é super difícil. É mais fácil, por exemplo, acertar os aviões inimigos. Desta forma, você está automaticamente livre dos seus mísseis e também dos seus disparos. Se os aviões escaparem, entretanto, aí não tem jeito, a não ser melhorar a pontaria.

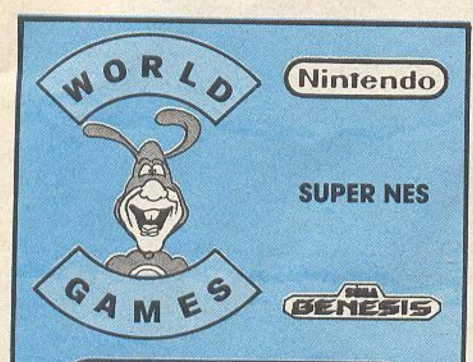
Nota da redação

Para participar da seção "Cartas", basta escrever à Sigla Editora, revista **VIDEOGAME**, rua Alice de Castro n.º 60, São Paulo, SP, CEP: 04015. Por motivos de espaço, as cartas podem ser publicadas resumidamente.

CITY GAME







- TARTARUGAS NINJA III
- BATMAN
- MEGA MAN IV
- FLINTSTONES
- CAPITÃO AMÉRICA
- SUPER MARIO 4
- SIMPSONS II
- NHL HOCKEY
- CALIFÓRNIA GAMES
- F 22
- JUJU
- JAMES POND II
- JOE MADEN
- DANNA
- WINTER CHALENGER

CONSOLES/JOYSTICKS

ENTREGAMOS A DOMICÍLIO
NA CAPITAL E INTERIOR
E OUTROS ESTADOS VIA SEDEX

SOMENTE VENDAS
ATACADO E VAREJO

TEL: (011) 954-4223

SUPER NES MEGA DRIVE

O MELHOR PREÇO

COMPROVE!

FONE
(011) 825-3421

GAME LOCADORA. ENTRE NESSE MERCADO.

A MARCO INICIAL LHE OFERECE TODOS OS ACESSÓRIOS PARA A SUA GAME OU VIDEOLOCADORA

EXPOSITORES
ESTOJOS
IMPRESSOS
PAINÉIS
ETC.

PRONTA ENTREGA E MENOR PREÇO

VENHA CONFERIR!

REMETEMOS P/ TODO O BRASIL
ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO



MARCO INICIAL COM. E REPRES. LTDA

MATRIZ - R. Claudino Alves, 159 - CEP 02037
Santana - São Paulo
(Próx. Est. Santana do Metrô)
Tel.: (011) 950-9899/950-8405 - Fax: (011) 959-0351

FILIAL - R. Afonso Celso, 1318 - CEP 04119
V. Mariana - São Paulo
(Próx. Est. Sta. Cruz do Metrô)
Tel.: (011) 579-3055

TECNOFAX

NINTENDO
MASTER SISTEM
PHANTOM SISTEM
BIT SISTEM
HI TOP GAME
ATARI CCE
MEGA DRIVE
GENESIS
NEO GEO

Preços Especiais para oficina, revendedores e locadoras

• Assistência Técnica Especializada em Vídeo Games e Acessórios Nacionais e Importados

• Transcodificação de Super Nes/Super Famicom em 4 Horas. Neo Geo, Nintendo, Mega Drive, Genesis e Master Sistem em 2 Horas. Garantia de 1 ano.

• Modificamos módulos de RF Super Famicon e Nintendo japonês para entrar em canal 3 em 2 Horas.

• Destravamos Nintendo Americano

• Temos modulador de RF para Mega Drive japonês, transcoder Interno e Externo para Vídeo Games.

• **Adaptador de Super Nes p/ Super Famicon ou Super Famicon p/ Super Nes.**

• **Kits para limpeza de contatos de Vídeo Games e Cartuchos.**

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX

AUTORIZADA DYNACOM

Tecnofax Comércio e Assistência Técnica Ltda.
Rua Sta. Efigênia, 295 1.º andar
Cj. 114/115 CEP 01207
São Paulo - (SP)

F.: (011) 222-1471
(Fone/Fax) 222-9083

AUTORIZADA

Belém/PA - Alltec Inf. Rua João Balbi, 1186 - Sl 07 Tel.: (091) 229-7353
Feira de Santana/BA - Romaq, Rua Turquia, 297 - Tel.: (075) 221-3963
São Paulo/SP - Games e Games Rua Guarani, 283 - Tel.: (011) 227-3742

ROLOS & TROCAS

VENDO

Game Gear - Novo, mais um adaptador A.C., e um cartucho Super Mônaco GP. Danilo. Rua Bartolomeu Feio, 86, Apto 61B, São Paulo, SP - CEP: 04580 -

Nintendo - Americano transcodificado, com dois controles, uma pistola, um controle NES Advantage e sete cartuchos. Leonardo Monteiro de Andrade Reis. Av. 28 de Setembro, 245, apto. 303, Rio de Janeiro, RJ - CEP: 20551.

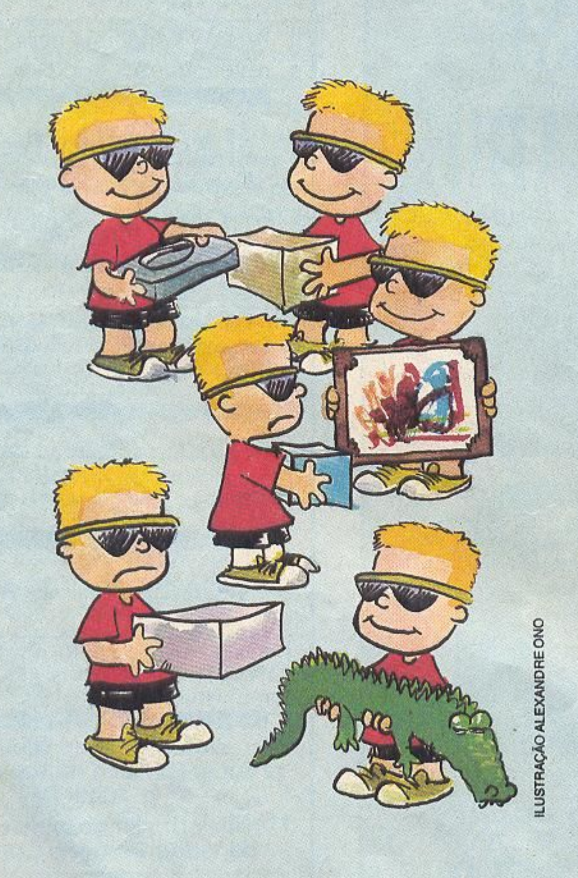


ILUSTRAÇÃO ALEXANDRE ONO

Dactar - Com 66 jogos e quatro controles por apenas Cr$ 60 mil. Ricardo Venâncio dos Santos. Rua Marquês de Paraná, 96, apto. 704, Rio de Janeiro, RJ - CEP: 22230 - fone (021) 552-0956.

Mega Drive - Japonês transcodificado, destravado, na caixa. Preço: U$ 230. Carlos Alberto Campos de Araújo. Rua Marechal Hermes, 611, Belo Horizonte, MG - CEP: 30410 - fone (031) 335-6380.

Atari 2600 - Em ótimo estado, com dois controles e mais sete cartuchos, por Cr$ 50 mil. Marcos Koji Onodera. Rua Joaquim da Cunha, 80, São Paulo, SP - CEP: 05547 - fone (011) 826-4151.

Nintendo - Americano desbloqueado (capaz de rodar cartuchos compatíveis), com pistola e cinco cartuchos - Mario e Duck Hunt, Indiana Jones, Double Dragon, Rad Racer e Battletoads - todos na caixa e com selo de qualidade Nintendo. Julio Cesar Cerbino. Rua 9, casa 198, Rio de Janeiro, RJ - CEP: 24350 - fone (021) 709-2602.

Cartucho - Flip Pull, Nintendo americano, e Kung Fu, Nintendo japonês. Bom preço. Se você tiver telefone, envie o número. Sandro Luiz Bispo Santos. Rua Dr. Garcia, 134, São Paulo, SP - CEP: 02637.

Master System - Com dois cartuchos, pistola, **Rapid Fire** e um par de controles, por Cr$ 230 mil. Marcos Vinícius de A. Rebelo. Rua do Riachuelo, 521, apto. 404, Recife, PE - CEP: 50050.

Master System I - Na caixa, com pistola de dois cartuchos - Jogos de Verão e Assault City - por US$ 100. Ivo. Rua Espírito Santo, 830, São Caetano do Sul, SP - CEP: 09530 - fone (011) 441-8800.

Atari - Com 20 cartuchos, sendo um de 32 jogos. Preço a combinar. Raphael Wasserman. Rua Gutemberg, 99, apto. 20, Curitiba, PR - CEP: 80420 - fone (041) 233-6176.

Master System - Com pistola e cartuchos. Também vendo cartuchos e acessórios. Rua Guarará, 117, apto. 134, São Paulo, SP - CEP: 01425 -fone (011) 885-6979.

Game Boy - Com os cartuchos Gremlins 2, Tartarugas Ninja e Radar Mission. Também vendo os seguintes cartuchos para NES (padrão americano): Godzila, Knight Rider, Who Framed Roger Rabbit e Ghostbusters. Luis Felipe Adaime. Rua Jesuíno Arruda, 51, apto. 12, São Paulo, SP -CEP: 04532 - fone (011) 280-5512.

Cartuchos - Nintendo americano, originais, Phantom System e Mega Drive. Alexandre Su. Av. Francisco Matarazzo, 881, São Paulo - CEP: 05001 - fone (011) 65-9183.

Master System - Com pistola, óculos 3D, três joysticks, **Rapid Fire** e 64 cartuchos. Luiz Antonio Fazio. Rua Lopes Coutinho, 310, São Paulo, SP -CEP: 03054 - fone (011) 291-1466.

AlienStorm - Importado, na caixa e com manual. Claudia Suzuki. Av. Antonio Cardoso, 706, Santo André - CEP: 09280 - fone (011) 716-2702.

COMPRO

Phantom System - Com joysticks novos e mais dois cartuchos, de preferência Ninja Gaiden II ou III e Double Dragon II ou III. Preço camarada. Alexandre Alves Aranhas. Praça Luiza Santana, 65, Cristinápolis, SE - CEP: 49270.

Mini Game - Pit Fighter, série Master System da Tec Toy. Preço a combinar. Daniel Pereira Ramos. Rua SQN, 315, Bloco I, apto. 502, Brasília, DF - CEP: 70774 - fone (061) 274-6449.

Master System - I ou II, novo ou usado, em bom estado, mais cartuchos e todos os acessórios possíveis. Leandro F. de Cristo. Rua Celmira G. Costa, 1626, Guarapuava, PR - CEP: 85100.

ROLOS

Master System - Com controle tipo arcade, pistola, **Rapid Fire** e o cartucho Rambo III, por um Mega Drive e um cartucho. Marco Antonio C. de Almeida. Rua Saldanha Marinho, 301, Campos, RJ - CEP: 28015 -fone (0247) 22-6389 ou 223026.

Top Game - VG 9000 com dois cartuchos, mais um Atari 2600 com oito cartuchos, por um Master System ou um Mega Drive em bom estado. Sílvio Antônio Donegá. Rua Atílio Luiz Fazanelli, 70, apto. 204, São José do Rio Preto, SP - CEP: 15090.

Tartarugas Ninja II - Padrão americano, na caixa e com manual, por um dos seguintes cartuchos: Ninja Gaiden III, Capitão Shyhawk ou Adventure Island II. Andrey Capella Feijó. Rua Ibitiuva, 215, Rio de Janeiro, RJ - CEP: 21710 - fone (021) 331-0018.

Caloi Cross game com três joysticks e três cartuchos e uma bicicleta, por um Super Nintendo ou um Game Gear com pelo menos cinco cartuchos. Ademir Dangero. Rua Divinolândia de Minas, 293, casa 2, São Paulo, SP - CEP: 0217[illegible]

Top Game - VG 9000 na caixa, com os jogos Tico e Teco, Castlevania e Tiger Heli, por um Master System com no mínimo um cartucho. Rua Brasilândia. Donisete de Souza, 74, São Paulo, SP - CEP: 08370 -fone (011) 291-8455 R: 147.

Super Game CCE - VG 2800 com dois joysticks e 17 cartuchos, sendo um de quatro jogos, por um Bit System, Top Game ou Turbo Game com dois controles e se possível pistola. Eder de Souza Lima. Rua Alexandre Levy, 229, Santo André, SP - CEP: 09280.

Phanton System - Com cinco cartuchos, mais um Master System com dois cartuchos, tudo por um Mega Drive ou um Super Famicom, em perfeito estado. Se precisar, pago a diferença. Evandro Machado Taddei. Rua Afonso José de Carvalho, 125, São Paulo, SP - CEP: 05451 - fone (011) 65-0165.

Pistola - Laser Gun LG-8, do Phantom System, mais oito jogos: Arkanoid, Wecking Crew, Elevator Action, Ghostbusters, Pac-Man, Duck Hunt, Crime-Busters - os dois últimos de pistola. Vendo ou troco tudo por um Game Boy ou um Game Gear. Filipe C. Guimarães. Rua Sorocaba, 30, Cuiabá, MT - CEP: 78080.

Monark Ranger - Série 89, mais um videogame importado (Video-Computer 2600), por qualquer videogame compatível com o sistema Nintendo. Flávio Luis Martins. Rua Barão Ribeiro de Sá, 401, Três Rios, RJ - CEP:25800.

Walk Machine - Por Mega Drive com cartuchos. Guilherme Sorg Cabral. Rua José Legaspe, 76, Aguaí, SP - CEP: 13860 - fone (0196) 52-1726.

Nintendo - Japonês, com um adaptador para cartuchos americanos, e dois cartuchos — Robocop e 32 IN 1 — por um Mega Drive, ou vendo. Leonardo Lin. Rua Professor José Renault, 526, Belo Horizonte, MG - CEP: 30350 - fone (031) 344-4060.

Mini Game - Americano, mais dois cartuchos de Atari, por um cartucho de Master System. Sebastião Nicolau Mendes Jr. Rua Tiradentes,289, Elói Mendes, MG - CEP: 37110 -fone (035) 971-1167.

Cartuchos Nintendo - Simpsons, Super Mario III, Robocop, Double Dragon II, Top Gun, Caça-Fantasmas e uma pistola com três cartuchos, tudo por apenas dois cartuchos: D.J Boy e Olimpic. Alessandro Yamada. Rua Rodrigues, 215, Andradina, SP - CEP: 16900 - fone (0187) 22-3439.

Teclado - Cassio SA 20, por um Game Boy ou um Game Gear. Aceito propostas. João Rodrigues Novaes. Rua João Manoel Gomes, 83, Presidente Prudente, SP - CEP: 19040 - fone (0182) 22-7733.

Altered Beast - Por Super Mônaco GP ou Ghostbusters do Mega Drive. Lucas João Zambonin. Rua Bandeirantes, 368, Canoas, RS - CEP: 92030 - fone (051) 472-4140.

Super Game - VG 2800 do sistema Atari, com um joystick tipo profissional, pelo cartucho Super Mario World. Jefferson de Oliveira Alves. Rua Rio Araguari, 1369, Curitiba, PR - CEP: 82840 - fone (041) 257-1557.

Dactar - Com 16 cartuchos por um Master System. Emiliano Zacarias. Rua João Leite, 371, Boituva, SP - CEP: 18550 - fone (0152) 63-1473.

Hi-Top Game - Na garantia, com um cartucho, mais um Atari com 19 jogos, por um Dynavision III ou um Top Game VG 9000 com dois ou três cartuchos. Paulo Antonio L. do Amaral. Rua Oscar Vidal, 519, apto. 402, Bloco C, Juiz de Fora, MG - CEP: 36025 - fone (032) 212-4220.

Nota da redação
Para participar da seção ROLOS & TROCAS basta enviar seu anúncio para revista VIDEOGAME, rua Alice de Castro nº 60, Vila Mariana, São Paulo/SP — CEP: 04015. Ele será publicado gratuitamente. Coloque seu endereço completo e no caso do número do telefone, não esqueça do código DDD de sua cidade.

ABASTEÇA SUA LOCADORA!

Com o que há de mais novo na Terra dos Loucos (por Games). Consulte-nos e comprove que para nós, loucura significa apenas sermos sérios e profissionais num mercado de brincadeira.

Tel. (011) 290-7952
Fax (011) 290-8164





Super Famicom — GAME GEAR — SUPER NINTENDO
SEGA GENESIS CD - ROM — MEGA DRIVE — Nintendo



DICAS DO LEITOR

Thunder Spirit
(Super Nintendo)

Se você quiser entrar na tela de opções, faça o seguinte: na tela de apresentação, aperte o **Select** e o **Start**, simultaneamente.

Marcelo Caetano dos Santos
Brasília, DF



FOTOS STUDIO NORBERTO MARQUES

Streets of Rage
(Mega Drive)

Descobri um jeito de começar o jogo com cinco vidas. É só manter o botão **C** pressionado até o início do jogo.

Rafael Negrini
São José dos Campos, SP

Flintstones
(Master System)

Para passar rapidamente da primeira fase deste game, Fred deve primeiro pintar a parte de cima da parede. Pedrita não alcança a parte de cima, e desta maneira não atrapalha o pai. Depois, passe para a parte de baixo, e pinte o mais rápido que puder, começando pelo lado esquerdo da parede.

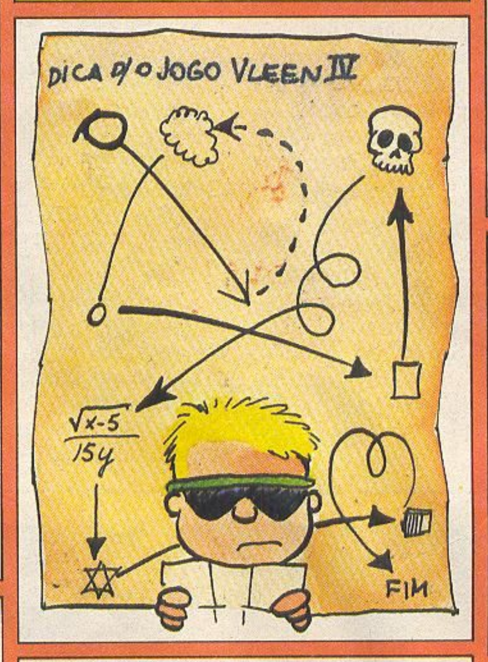
Alexandre Barros da Silva
São Paulo, SP

The Flash
(Game Boy)

Aí vão os sete últimos **passwords** deste jogo:

ZTH MARKET
TRACK 12
RUE LE DAY
TIN ALLEY
GORBY WAY
TRACK 66
FUN HOUSE

Cheng Ge Wu
São Paulo, SP





Super R-Type
(Super Nintendo)

Esta dica é para você selecionar fases neste jogo. Entre na tela de opções, aperte o botão **R** e logo em seguida o direcional para cima nove vezes. Daí é só começar o jogo normalmente, apertar o **Pause**, o botão **A**, e escolher a fase desejada.

Darius Roos
São Paulo, SP

Spider Man
(Master System)

Na fase do Homem Lagarto fique esperto com a armadilha: se você não conseguir evitá-la e cair, solte a teia e pule para cima rapidamente. Você escapa facilmente.

Alan George Barros da Silva
São Paulo, SP

Lone Ranger
(Nintendo)

Para selecionar fases e começar o jogo com mais dinheiro e armas, digite o seguinte **password:**

0810 7830 3251 2

Marcelo de França Costa
Rio de Janeiro, RJ

Stars Wars
(Nintendo)

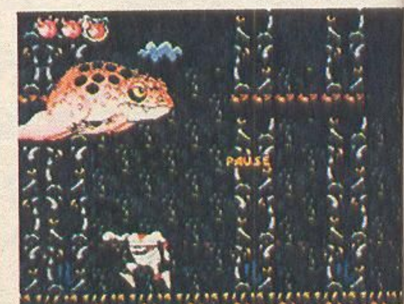
Neste jogo, depois de achar R-2D2, C-3PO, Han Solo e Ben Wan-Kenobi, você pode recarregar a energia de Luke. Basta chamar Ben Wan-Kenobi e ele virá com a seguinte mensagem: "The Force is Very Powerful". A energia de Luke será recarregada. Esta dica só funciona cinco vezes.

Cesar de Castro O. Cesar
Rio de Janeiro, RJ

Decapattack
(Mega Drive)

Se você não consegue destruir o sapo, inimigo da 2.ª fase, simplesmente evite-o com este macete que eu descobri: antes de chegar no chão você encontra um tronco e sobre ele uma forte corrente de ar. Se você prestar atenção, há um outro tronco do outro lado. Salte sobre ele. Daí você verá outro tronco com estatuetas. Agora é só pegar os itens escondidos nelas, descer e passar de fase. Bela estratégia, não?

Alex Gomes Peixoto
São Paulo, SP





STUDIO NORBERTO MARQUES

Back to The Future III
(Mega Drive)

Aqui vai uma dica para pular de fases a qualquer momento do jogo. Acione o Pause e entre com a seguinte seqüência: mantenha os botões **A, B, C** pressionados e aperte o direcional para cima, baixo, esquerda e direita. Automaticamente você pulará de fase.

Arthur Tofani
São Paulo, SP

Prince of Persia
(Game Boy)

Para ir direto à última fase, use este **password:**

70191464

E se você quiser ir direto ao final do jogo, o **password** é o seguinte:

66097414

Anderson Luís de F. Soares
Natal, RN

Frosty Bite
(Atari)

Aí vão duas superdicas para pontuar mais rápido e ganhar mais vidas:

1 - Não se preocupe com os peixes. O tempo será mais valioso na contagem de pontos.

2 - Se o gelo levá-lo para o final da tela sem que você tenha chance de saltar para cima ou para baixo, não se apavore. Basta apertar o botão do **joystick** e você vai aparecer no início da tela, podendo assim continuar o jogo.

Érick Lacerda Leite
Contagem, MG

ATENÇÃO

Não compre sem nos consultar!
Os melhores preços em cartuchos e consoles estão aqui e agora!

Tutti Games

Solicite tabela de preços

Fone: (011) 220-7121
Fone/Fax: (011) 223-7840

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO

SUPER NINTENDO
CARTUCHOS A PARTIR DE US$ 54,90

Admitimos representantes para todo o Brasil

PALACE GAMES
E ELETRÔNICA LTDA.

- Venda de aparelhos de Mega Drive, Nintendo, Cartuchos e Acessórios em geral
- Transcodificação em 2.0
- Venda de Micro AT/XT, Fax e Eletrônicos em gera
- Assessoria p/ montagem de locadoras

GAME GEAR



Nintendo

ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM GAMES

NEO GEO



SEGA GENESIS



Despachamos via sedex

CONSULTE-NOS
PREÇOS IMBATÍVEIS

F: (011) 37-5941



FOTOS: NORBERTO MARQUES

LEMMINGS

Os Lemmings são pequenas e adoráveis criaturas. Só que completamente estúpidas. Tudo o que eles sabem fazer é andar, em uma única direção. Pior para eles, que sempre acabam se metendo em confusão. Eles sempre caem em uma região cheia de obstáculos e perigos, e podem todos morrer se ninguém fizer nada para ajudá-los.

Felizmente, como toda criatura estúpida, eles também sabem obedecer algumas ordens. Assim, tendo você como guia, eles poderão superar as dificuldades, cavando túneis, construindo escadas e bloqueando caminhos perigosos, por exemplo. Para que eles cheguem a salvo em casa, sua inteligência é fundamental: você deve descobrir a melhor estratégia para levá-los de volta. Ajude-os. Sem você, eles não têm a menor chance.

Níveis

Você pode escolher o nível de dificuldade de cada região por onde os **Lemmings** começam a lutar pela sobrevivência. Cada nível é dividido em um certo número de fases, que são as regiões hostis das quais você deve salvar os **Lemmings**. Veja quais são esses níveis e quantas fases há em cada um:

Fun - 30 fases (fácil)
Tricky - 30 fases (médio)
Taxing - 30 fases (difícil)
Mayhen - 35 fases (muito difícil)

MENU

TIPO: Estratégia
FABRICANTE: Sunsoft
MEMÓRIA: Não fornecida
FASES: 125
JOGADORES: 2 simultâneos



DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
8	8	7	8

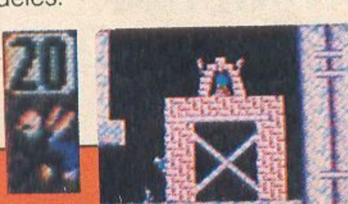
Ordens

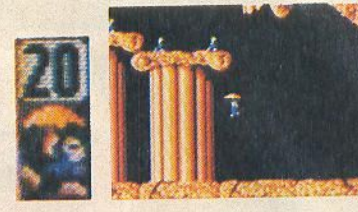
Na parte inferior da tela existem 9 teclas brancas, que são as teclas de comandos (ordens). Cada uma delas, ao ser acionada, dá uma determinada ordem a um **Lemming**. Não se esqueça que, dada a ordem, o **Lemming** começa a executá-la imediatamente e no local onde ele estiver. Isso quer dizer que você só poderá mandar ele fazer uma escada, por exemplo, quando ele estiver no local exato que você quer iniciar a escada.

Selecione a função com o botão **X** e use o botão **A** para dar a ordem. A mira deve estar exatamente sobre o **Lemming** e no local em que a ordem vai ser executada. O número que aparece em cima da tecla significa quantas vezes você poderá dar aquela ordem a algum **Lemming**. Veja agora quais são as ordens possíveis:

1 - Aumentar/diminuir a velocidade: Coloque a mira sobre o sinal **+** (mais) para aumentar a velocidade com que os **Lemmings** caem na tela. No sinal **-** (menos) a velocidade diminui. Este comando não altera a velocidade com que eles se movem.

2 - Escalar: Dada esta ordem, o **Lemming** pode escalar montanhas e paredes. Atenção: só o **Lemming** que recebeu o comando vai escalar a parede. Para que mais **Lemmings** também escalem, você deverá dar uma ordem para cada um deles.





3 - Guarda-chuva: Serve para suavizar quedas, como um pára-quedas. Você deve dar um guarda-chuva para cada **Lemming** que vai cair.





4 - Explodir: Dado esta ordem, o **Lemming** explode. Se ele estiver sobre uma escada, parte dela explode também, abrindo um buraco. Se ele estiver no chão, também abrirá um buraco.

5 - Bloquear: Dada esta ordem, o **Lemming** fica parado com os braços abertos, e impede a passagem de todos os outros.







6 - Construir escadas: O **Lemming** que receber esta ordem constrói uma escada a exatamente 35 graus do solo, para o lado em que estiver virado. Use-a para transpor obstáculos ou mesmo um **Lemming** adversário que estiver bloqueando o caminho.





7 - Cavar para a frente: O **Lemming** que receber esta ordem cava túneis em linha reta, na horizontal. Atenção: o metal não pode ser cavado.





8 - Cavar na diagonal - O **Lemming** cava um túnel para o lado em que estiver virado, na diagonal para baixo.

9 - Cavar para baixo: O **Lemming** cava um poço, para baixo, exatamente na vertical.











Comandos

Direcional - Move a mira pela tela. Você deve posicionar a mira sobre um **Lemming** para mandar ele executar alguma ordem. A ordem será executada exatamente no local onde o **Lemming** estiver. À exceção da explosão, que ocorrerá depois de 5 segundos da ordem.

Botão A - Para dar a ordem, uma vez estando a mira posicionada sobre o **Lemming**.

Botão X - Para escolher a ordem que será dada. Quando acionado, este botão faz mudar a tecla de ordem selecionada que aparece na parte inferior da tela. É possível também mudar a ordem posicionando-se a mira sobre a tecla desejada e apertando-se o botão **A**. Só que com o botão **X** é mais rápido.

Estratégias

Como **Lemmings** é um jogo de inteligência, a maior parte do trabalho fica por conta da sua habilidade de como estrategista. Mas, para dar uma mãozinha, a equipe de **VIDEOGAME** escolheu algumas das fases mais difíceis para resolver. Aí vão as estratégias completas, acompanhadas das **passwords** para você também chegar lá!

Fase 1 - Nível Fun

10 Lemmings **- salve 10% em 5 minutos**

Passar por esta fase é fácil. Basta dar uma ordem para que um Lemming cave aqui. Pronto, você conseguiu.



Fase 5 - Nível Fun - NCDKKWG

50 Lemmings **- salve 10% em 5 minutos**

1 - O primeiro passo é cavar este cano para abrir a passagem.

3 - ... até atingir a grade. Ela também deve ser cavada para abrir o caminho para a casinha.





Fase 13 - Nível Tricky ZVMQKXB

100 Lemmings **- salve 70% em 8 minutos**

1 - O primeiro passo é mandar um Lemming bloquear o caminho aqui (lado direito da casinha)

2 - Construa então uma escada para a esquerda, em direção ao bloco.

3 - Construa duas escadas, bem na ponta do bloco. O Lemming vai bater na parede e voltar.

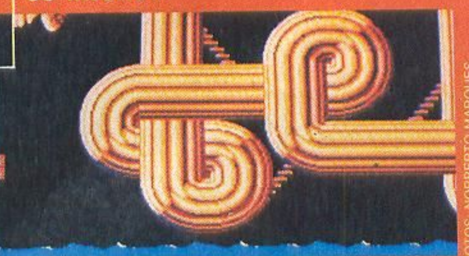
4 - Construa agora este pedacinho. Ele evita que o Lemming caia na água. Não se preocupe, pois ele vai bater no bloqueador e voltar.

5 - Agora, quando o seu Lemming chegar aqui, mande ele bloquear a passagem. Assim que o próximo Lemming chegar, construa esta escada grandona.

6 - Mande um Lemming cavar o início da escada, para que eles não caiam da escada que você está construindo. Assim, eles batem nos dois bloqueadores das pontas e ficam presos enquanto você termina o caminho sossegado.

7 - Chegando aqui, dê um guarda-chuva para o seu Lemming trabalhador. Ele cai no bloco inferior.





8 - Aqui, é a hora de construir estas escadas. Toda a vez que ele bater na parede e der a volta, inicie a construção para o outro lado.

9 - Agora, é só construir esta pequena escada para que eles não caiam, e cheguem na casinha em segurança.

10 - Volte para o local em que você mandou o Lemming cavar a escada (6) e reconstrua o pedaço que está faltando. Assim, todos eles chegarão em segurança ao lar.

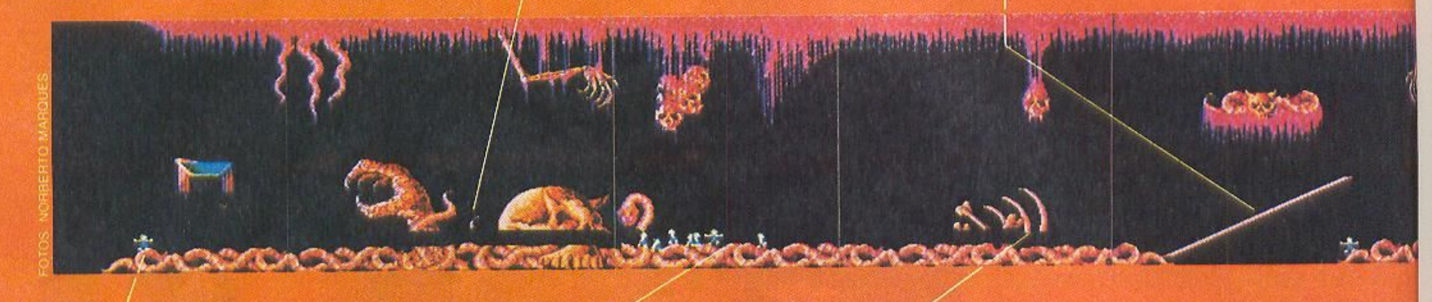
FOTOS NORBERTO MARQUES



Fase 14 - Nível Tricky - ZZRHJPL
80 Lemmings **- salve 87% em 6 minutos**

1 - Cave para a frente nestes locais.

5 - Aqui, construa quatro escadas, uma logo em seguida da outra.



2 - Alguns Lemmings vão voltar enquanto o túnel não estiver completo. Bloqueie a passagem no canto esquerdo para que eles não caiam no buraco.

3 - Quando o túnel estiver completo, bloqueie também esta passagem. Só um Lemming prossegue, e é ele que vai terminar o caminho.

4 - Cave esses ossos.

8 - Finalmente, bloqueie o caminho antes da escada, para que os Lemmings que caírem da escada em construção voltem.



Dois jogadores

Lemmings pode ser jogado por dois jogadores simultaneamente. E aí o jogo fica bastante interessante, pois um jogador vai disputar com o outro quem consegue salvar mais **Lemmings**. A tela se divide em duas partes, uma para os **Lemmings** azuis, do jogador 1, e outra para os **Lemmings** verdes, do jogador 2. A região em que eles caem é a mesma, mas preste atenção: há duas casinhas — uma para cada grupo de **Lemmings**. O objetivo passa a ser levar os **Lemmings** azuis para a casinha com bandeira azul, e os verdes para a casinha com bandeira verde.

Além de ter de bolar a estratégia para levar seus **Lemmings** em segurança para casa, você também pode (e deve!) atrapalhar os movimentos dos adversários. Seu **Lemming** pode bloquear a passagem do seu grupo mas também a do adversário, por exemplo. Ou ainda você pode cavar um buraco para que os **Lemmings** adversários caiam nele. Vai vencer quem conseguir a melhor estratégia para atrapalhar o adversário sem ser atrapalhado. Aqui vão algumas dicas para armar armadilhas e também escapar delas:



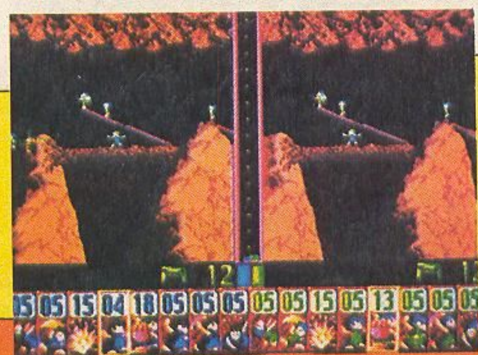
Buraco - Se o seu adversário cavar um buraco para você cair, bloqueie rapidamente a passagem dos seus **Lemmings**, deixando apenas um passar. Este é o que vai construir a escada sobre o buraco.

Escadas - As escadas dos adversários podem também ser escavadas pelos seus **Lemmings**. Assim, todos os inimigos não conseguirão atravessar o buraco ou o bloqueador.

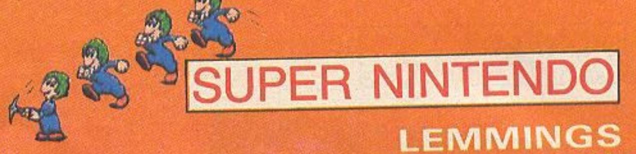




Passagem bloqueada -Quando o adversário bloquear sua passagem, escape construindo uma escada sobre o bloqueador. Em alguns casos é melhor cavar por baixo dele — quando houver caminho embaixo, por exemplo.



Bloqueador - Use o seu **Lemming** para bloquear o caminho para a casinha adversária. Cuidado: ele também bloqueia a passagem dos seus **Lemmings**. De qualquer maneira, todos os **Lemmings** bloqueados (adversários ou não) tomarão o rumo da sua casinha.



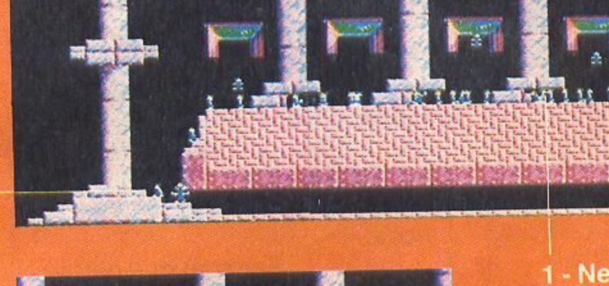
6 - Cave novamente estes obstáculos



7 - Agora construa três escadas neste local. No final da terceira, bloqueie o caminho. Volte e exploda o Lemming que ficou bloqueando o caminho dos outros, no item 3. Fique esperto: quando o primeiro Lemming bater no bloqueador da escada e virar, ordene a construção de mais quatro escadas — que vão dar direto na casinha.

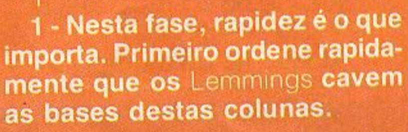


Fase 6 - Nível Taxing
MDGMJLV
50 Lemmings — salve 60% em 3 minutos

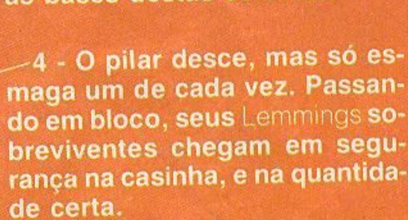


2 - Se você foi rápido, deu para chegar até aqui sem que nenhum caia. Acione o bloqueador.

1 - Nesta fase, rapidez é o que importa. Primeiro ordene rapidamente que os Lemmings cavem as bases destas colunas.



3 - Quando quase todos os Lemmings já tiverem caído, exploda o bloqueador.



4 - O pilar desce, mas só esmaga um de cada vez. Passando em bloco, seus Lemmings sobreviventes chegam em segurança na casinha, e na quantidade certa.











FOTOS: NORBERTO MARQUES

Fase 1 - Nível Mayhen
XNMTWVD
100 Lemmings - salve 90% em 8 minutos

1 - Antes de mais nada, você deve dar um guarda-chuva para o primeiro Lemming que cair. Rapidamente, bloqueie a passagem aqui. O segundo Lemming (não esqueça de dar outro guarda-chuva) vai construir a escada, para que os outros não morram ao cair. Bloqueie também a passagem do lado esquerdo.



2 - Agora, exploda o bloqueador da direita, deixe apenas um Lemming passar e logo em seguida bloqueie novamente a passagem.

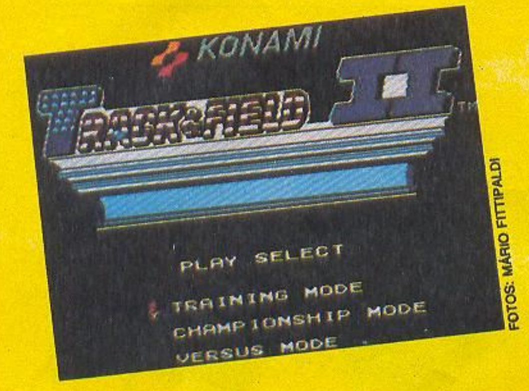
3 - O Lemming que passou deve cair aqui de guarda-chuva, e ele é que vai começar a construir a seqüência de escadas que aparece aqui.

4 - Agora, é só explodir aquele Lemming que ficou bloqueando o caminho dos outros. Pronto!



NINTENDO

TRACK & FIELD II



FOTOS: MÁRIO FITTIPALDI

Track & Field (que, em inglês, quer dizer pista e campo) é um excelente jogo que simula toda uma competição olímpica, com doze modalidades. A principal característica deste game é que, para se competir em todas as modalidades, é preciso muita habilidade e coordenação. Isso porque os comandos variam de esporte para esporte e exigem muita coordenação. E é exatamente por isso que *VIDEOGAME* preparou esta reportagem. Aqui, você encontra uma análise completa de cada uma das doze modalidades, em todos os oito dias de competição. Agora é só começar a treinar!

MENU
TIPO: Esporte
FABRICANTE: Konami
MEMÓRIA: não fornecida
FASES: 4
JOGADORES: Até 2, não simultaneamente



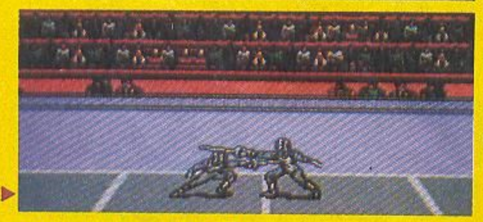


DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
7	8	8	8

Primeiro dia

Esgrima

Seu objetivo nesta modalidade é vencer a luta, atingindo cinco vezes o adversário. Aí vão os golpes:
Botão A - Ataque
Botão B - Defesa
Direcional - Avança e recua o lutador
Direcional para baixo e botão A - Ataque na linha da cintura
Direcional para cima e botão A - Ataque na linha do peito.

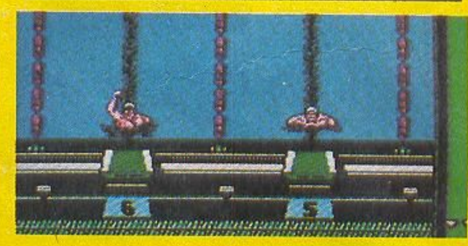


Dica

Nas preliminares, existe um jeito bem fácil de derrotar o adversário. No início do duelo, aproxime-se até sua espada tocar a espada dele. Nesse momento acerte o adversário na linha da cintura. Não falha!

Natação

Agora, seu objetivo é nadar 100 metros em 50 segundos. Nesta modalidade, você não precisa vencer a prova. Basta obter o índice.
Botão A - Acione rápida e repetidamente para que o nadador nade.
Botão B - Faz com que o nadador respire.



Dica

Para conseguir um bom desempenho, não adianta apenas nadar muito rápido. O principal é ficar ligado no indicador de oxigênio, pois à medida que ele vai diminuindo seu nadador perde forças.

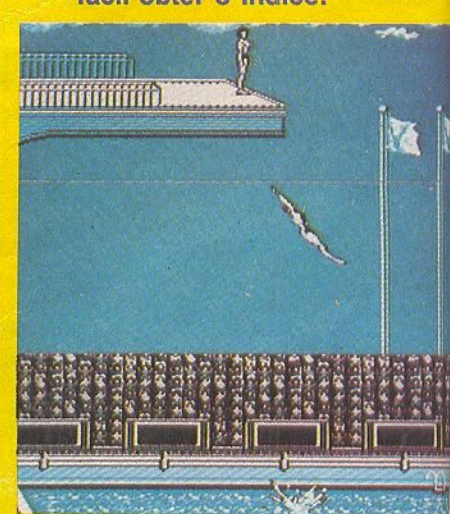
Segundo dia

Saltos ornamentais

Nesta modalidade, você deve escolher o tipo de salto e executar a manobra. Quanto mais perfeito for o salto, melhor a sua nota. Seu índice nesta modalidade é 6,0.
Botão A - Para escolher o tipo de salto
Botão B - Para iniciar o salto
Direcional - Para executar as manobras e controlar a queda.

Dica

Além de conseguir executar o salto, para que você consiga uma boa nota no final é necessário cair reto na água. Por isso, no início escolha saltos mais simples, que exijam o mínimo de manobras possível. Será mais fácil obter o índice.

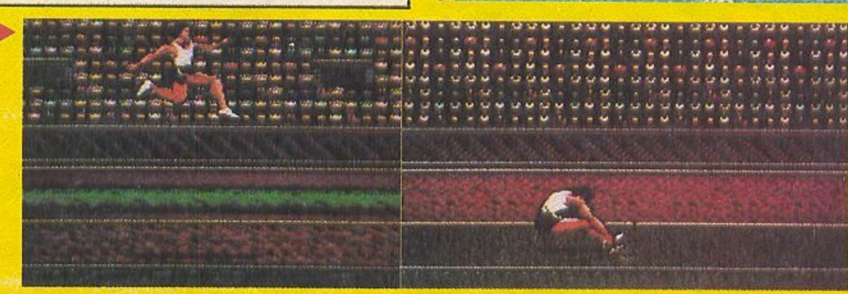


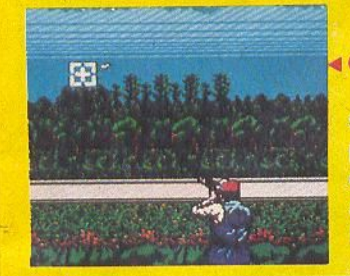
Salto Triplo

Nesta modalidade, seu objetivo é saltar pelo menos 15 metros para passar para a fase seguinte. Mas, além da força, você deve também controlar o ângulo dos três saltos para um bom resultado. Veja como fazer isso e dar um salto campeão!
Botão A - Acione repetida e rapidamente para que o saltador tome impulso.
Botão B - Para controlar o ângulo do salto. Aperte o **B** no momento do salto. Enquanto ele estiver apertado, o ângulo aumenta. Quando o saltador toca o solo, você já deve estar com o ângulo correto e soltar o botão para que o saltador pule. Faça isso três vezes. Cuidado para não saltar queimando a linha.

Dica

Para dar um salto com mais de 20 metros, a força deve estar quase no máximo e os ângulos são 49 graus para o primeiro salto, 57 graus para o segundo e 50 graus para o terceiro.





Dica
Nesse esporte, o principal é ser rápido. Procure acertar os pratos logo no início, antes de eles começarem a cair. Se isso acontecer, sua mira diminui, e é bem mais difícil acertá-los.

Tiro ao pombo

Apesar do nome, há muito que não se usam pombos nesta modalidade olímpica. Seu alvo são pratos atirados por uma máquina. Seu índice é 32 acertos de 40 pratos lançados (32/40).

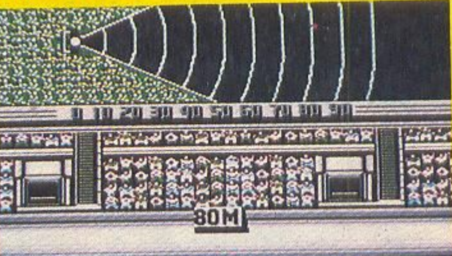
Botão A - Tiros
Botão B - Dispara os pratos
Direcional - Movimenta a mira na tela

Arremesso de martelo

Neste esporte, seu objetivo é lançar o seu martelo a um mínimo de 50 metros. E, para isso, é bom treinar, pois você consegue força girando-se o direcional, que é um comando difícil de ser executado dependendo do tipo de controle que você tiver.

Direcional - Gire rapidamente no sentido anti-horário para conseguir força
Botão A - Controla o ângulo do arremesso. Aperte-o quando o arremessador começar a piscar e mantenha-o apertado para selecionar o ângulo desejado. Soltando, o martelo é lançado.

Dica
Para conseguir um ótimo arremesso e estourar de longe o índice — dependendo da força, dá para chegar em até 90 metros — o ângulo correto está entre 55 e 60 graus. O Power deve estar bem cheio.

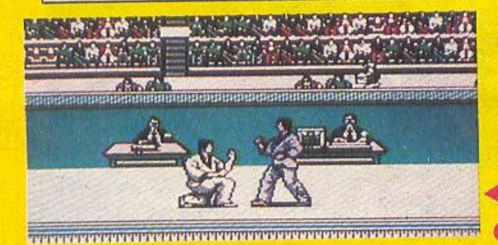


Terceiro dia

Tae-Kwon-Do

Para se classificar nesta luta marcial você precisa da vitória. Para isso, nada melhor que aprender os melhores golpes. Confira!

Botão A - socos
Botão B - chutes
Direcional para cima e botão B - chute alto
Direcional para baixo e botão B - chute com giro

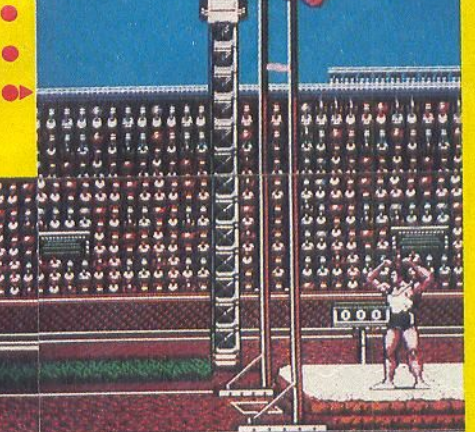


Dica
Use sempre o chute com giro. Dependendo de como você acerta o adversário, apenas um golpe desse é capaz de derrubá-lo.

Salto com vara

Botão A - Para correr
Botão B - Para colocar a vara no chão e iniciar o salto. Acione novamente para o saltador largar a vara quando estiver no ar.

Dica
Você deve estar com a força máxima quando iniciar o salto. Preste atenção, pois a vara deve ser colocada no local correto para que seu saltador inicie o salto. Para largar, preste atenção no quadradinho que existe próximo à barra que deve ser saltada: largue a vara exatamente quando ela estiver sobre o quadrado.





Canoagem

Uma descida radical em um rio com vários obstáculos para serem contornados é o seu desafio agora. Para se classificar, você deve obter um índice de 4.500 pontos. Preste atenção nos obstáculos e capriche no remo!

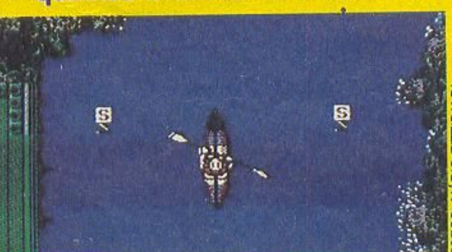
Botão A - Rema para a frente
Botão B - Rema para trás
Direcional - Controle da canoa

Dica
A maior dificuldade neste esporte é contornar todos os obstáculos da maneira certa. Você deve passar entre as duas plaquinhas brancas na ordem numérica — fique ligado, pois a de número quatro aparece antes que a de número três — e observando a maneira correta de passar, que é a seguinte:

Plaquinha branca: passe normalmente.

Plaquinha com um R: passe com a canoa de ré.

Plaquinha com uma barra: não passe pela frente. Contorne-a e passe dentro dela por trás.



FOTOS: MÁRIO FITTIPALDI

TRACK & FIELD II

Quarto dia

Arco e Flexa

Acertar na mosca é o seu grande desafio. E não vai ser fácil, pois além de ter que descobrir a força e o ângulo correto da flecha, você ainda deve tentar anular a ação do vento, que desvia a flexa. Veja como:

Botão A - Aumenta a força do disparo

Botão B - Dispara a flexa

Direcional - Controla o ângulo de inclinação e o ângulo de desvio.

Dica

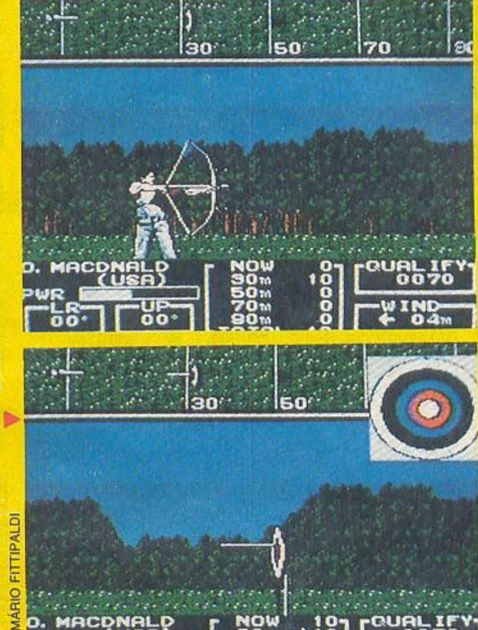
A primeira coisa a ser olhada é a direção e a intensidade do vento. A flexa da indicação na tela está em relação à vista da parte superior da tela. Se o vento está para a esquerda, o ângulo de desvio deve ser ajustado para a direita, e vice-versa. O valor do ângulo de desvio é sempre a metade da força do vento. A força do arco e o ângulo de inclinação variam de acordo com a distância. Veja na tabela:

30 metros - POWER = 50%, ângulo de 0 grau

50 metros - POWER = 90%, ângulo de 0 grau

70 metros - POWER = 100%, ângulo de 1 grau para cima

90 metros - POWER = 100%, ângulo de 7 graus para cima



FOTOS: MARIO FITTIPALDI

Passwords

Terminada a fase de classificação (as preliminares), todos os esportes vão se repetir, mas desta vez valendo medalha de ouro, prata e bronze. Mas se você não conseguiu o índice, não se preocupe: aí estão as senhas para todos os dias, tanto das preliminares como das finais.

Preliminares

Segundo dia - ZR1K✸4ZVG

Terceiro dia - PH1+✸4Z■♥

Quarto dia - PR1+✸32■G

Finais

Primeiro dia - PHLKQ4P■♥

Segundo dia - D✸XK✸4P■N

Terceiro dia - TQM♥Q3P■N

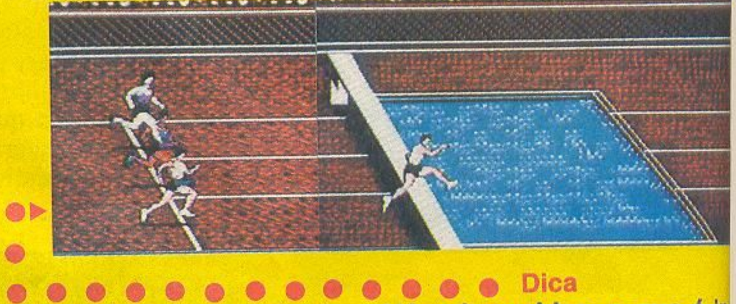
Quarto dia - ↓Q←T↑MP■N

Corrida com obstáculos

Nesta modalidade, seu objetivo é superar os tanques e fazer o percurso em menos de 2min40s. Para isso, você deve ser rápido no botão **A** e preciso na hora do salto.

Botão A - Pressione repetidamente para correr

Botão B - Para saltar



Dica

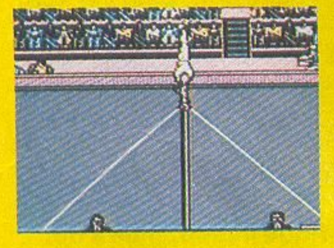
Além da rapidez, o que é indispensável para que seu corredor não caia na hora do salto é o momento em que você deve acionar o botão B. Faça isso o mais próximo possível da água para não perder velocidade no salto, mas cuidado para não tropeçar.

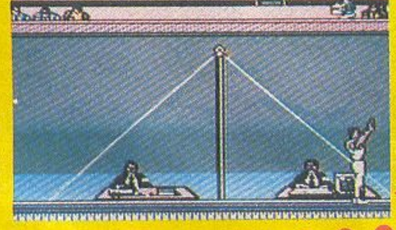
Barra horizontal

Este é o último — e um dos mais difíceis — esportes de toda a competição. Você deve executar o maior número possível de manobras, que vão sendo indicadas na tela e, no momento da saída, seu atleta-acrobata não pode se desequilibrar. Sua média é 6.60.

Botão A - Aumenta a velocidade do atleta

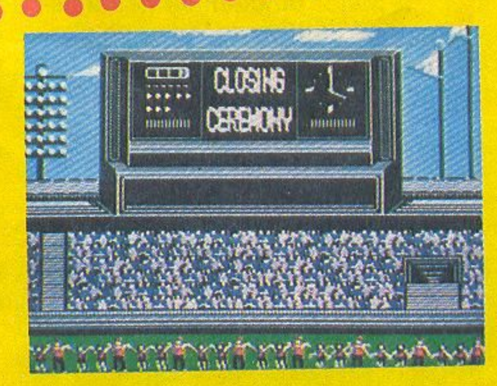
Botão B - Executa as manobras





Dica

O controle da velocidade é que determina quais manobras serão executadas. Para algumas delas, o atleta deve estar girando devagar e vice-versa. A saída da barra é fundamental para uma boa nota, e ela é automática. Quando o atleta soltar a barra, você deve tentar equilibrá-lo assim que ele tocar o chão.







NINTENDO

DARKMAN

MENU
TIPO: Aventura
FABRICANTE: Ocean
MEMÓRIA: 2 Megabits
FASES: 5
JOGADORES: 1

DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
8	7	6	7

Neste game, você vive o drama do Dr. Peyton Westlake, um renomado cientista de Nova York, nos Estados Unidos, que ficou famoso por ter descoberto um tipo de pele sintética, ideal para implantes em vítimas de queimaduras.

Um malvado vilão chamado Durant e sua gangue ficaram morrendo de inveja do cientista, e resolveram explodir seu laboratório. Com a explosão, todos os assistentes morreram, mas Peyton escapou, com graves queimaduras. No hospital, uma alta dose de adrenalina transforma o cientista numa criatura vingativa, dotado de uma força absurda. Ele começa a arquitetar sua vingança, e foge do hospital. Exatamente como no filme.

Transformado em Darkman, Peyton está condenado a viver nas sombras. Você deve ajudá-lo a vingar a morte de seus assistentes. Mãos à obra!

Primeira fase
Estágio 1

Darkman está no hospital, logo após sua cirurgia. Você deve tentar escapar para pôr em prática seus planos de vingança, mas não será fácil: Durant já sabe que você escapou com vida e vai tentar impedir sua fuga. Há uma dica que vale para todos os locais onde Darkman deve se equilibrar (cordas, por exemplo): aperte os botões **A** e **B** de maneira a deixar o ponteiro do indicador **balance** (que aparece na parte superior da tela nesses momentos) sempre perto do meio. **A** move o ponteiro para a direita e **B** para a esquerda. Se o ponteiro chegar no vermelho, Darkman cai.



Estágio 2

A descida aqui é complicada, e você deve direcionar a plataforma móvel no sentido das flexas. Para facilitar, **VIDEOGAME** montou todo o caminho para você. Acompanhe nas fotos!

Comandos

Direcional - Movimentos de Darkman

Direcional para baixo - Em algumas situações, Darkman pode agachar

Botão A - Pulos

Botão B - Ataque. Dispara armas (se Darkman as tiver) ou socos.

Estágio 3


FOTOS: DAUMER GIULI

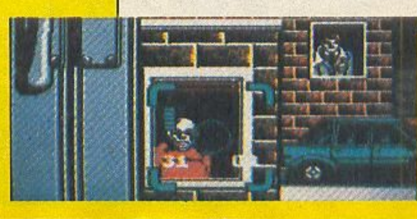
A cena do primeiro estágio se repete. E, no local desta foto, há uma dica importante. Não salte direto: Darkman não consegue alcançar o outro lado. Pule primeiro para o cano que está logo abaixo e, só então, salte.

Outra dica: repare no foguinho móvel sobre o cano. Espere ele passar exatamente embaixo do pistão para saltar. Exatamente como na foto! Do contrário, o pistão esmagará o herói.



Segunda fase
Estágio 1

Darkman já tem os planos para sua vingança. Mas deve fazer fotos de Pauly, sua primeira vítima. Ele pode, então, sintetizar sua pele e ficar igualzinho a ele. Pegue sua câmara e fotografe-o todas as vezes que ele aparecer na janela. Quanto mais fotos você conseguir tirar dele, mais pontos ganhará. E, com boas fotos, sua máscara ficará perfeita. Na foto (a da revista!) você vê quem é o Pauly. Capriche na pontaria!



DARKMAN



Estágio 2

Sua missão agora é perseguir Pauly no Central Park. Darkman conta com um porrete como arma. Repare em alguns locais onde há pedras no chão. Elas podem ser recolhidas e atiradas nos inimigos.
Cuidado também ao saltar a serra de alguns troncos. Estude seus movimentos antes de saltar.

FOTOS: DAUMER GIULI

Estágio 3



Agora Darkman deve escalar os troncos. Ao chegar no local da foto, pule direto para a escada do tronco da direita. Não vale a pena correr o risco de enfrentar a serra no tronco que existe acima de você.

Estágio 4

Logo no início, este cara sai de trás da árvore. Para evitar a surpresa, aproxime-se devagar e dê logo uma paulada. Uma só é suficiente.

No rio há piranhas! Por isso, sempre que puder, siga por cima. Assim elas não incomodarão.



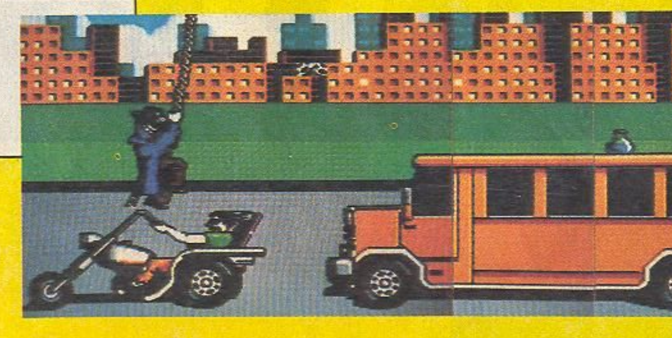
Pauly

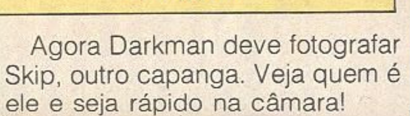
Agora é a hora de enfrentar Pauly, o primeiro vilão. E não há muitas dicas: você deve ficar no canto esquerdo da tela. É fácil: ele vem chegando cada vez mais perto e, quando a distância for boa acerte quanto mais porretadas conseguir.



Estágio 5

Depois de derrotar Pauly, Durant tenta acertar Darkman de helicóptero. Você acaba pendurado na corda, sem conseguir subir para capturar o vilão. Fique esperto para não ser atropelado. Escape dos caminhões e motos subindo ou descendo pela corda.



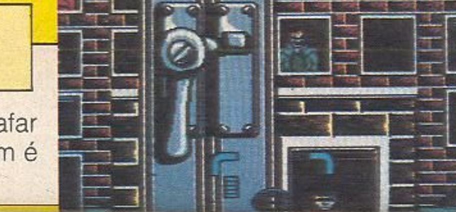


Estágio 2

Darkman segue Skip até um par-

Terceira fase Estágio 1

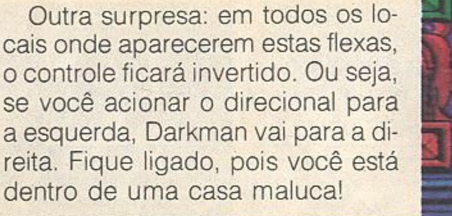
Agora Darkman deve fotografar Skip, outro capanga. Veja quem é ele e seja rápido na câmara!



entrou em uma casa maluca (**Fun House**). É dentro dela que você deve persegui-lo. Logo na primeira tela, preste atenção no local exato para saltar. Pule nos disparadores vermelhos que estão embaixo. Darkman será jogado para o alto — mas para o local correto.

Novamente você deve manter o equilíbrio do herói, só que desta vez sobre uma bola. Fique ligado, pois aqui é mais difícil.

Outra surpresa: em todos os locais onde aparecerem estas flexas, o controle ficará invertido. Ou seja, se você acionar o direcional para a esquerda, Darkman vai para a direita. Fique ligado, pois você está dentro de uma casa maluca!





Estágio 4

Darkman deve agora escapar da (**Fun House**) — e, pelo porão é o caminho mais fácil. Siga o caminho na tira!

Estágio 3

Aqui, uma seqüência de quatro molas para saltar. Fique ligado, pois depois da quarta, Darkman deve cair direto na bola.



Darkman, agora armado de bazuca, encontra Skip. Para derrotá-lo basta pular seus tiros. Toda vez que Darkman tocar o chão atire. Fácil, não?



Quarta fase
Estágio 1

Agora Darkman deve fotografar Smiler, outro capanga jurado de vingança. Capriche nas fotos toda vez que ele aparecer!



FOTOS: DAUMER GIULI

Estágio 2

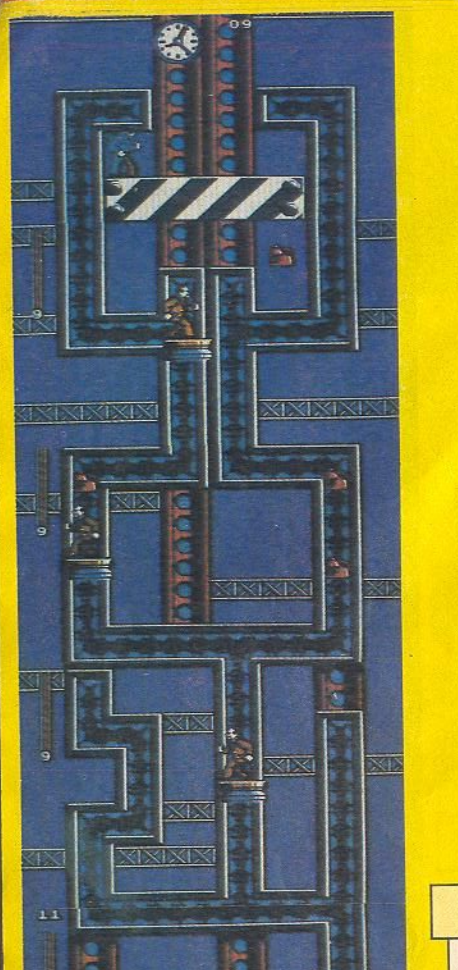
Agora a perseguição prossegue em China Town, o bairro chinês de Nova York. Darkman pode dar chutes, mas, sempre que puder, pegue os **shurikens**. Logo na primeira tela você encontra dois deles.

Aqui, cuidado para passar: o canhão escondido embaixo da plataforma de madeira atira um monte de estrelas. Desvie delas para passar.









NINTENDO

DARKMAN



Pegue também todos os relógios que encontrar. Eles são perigosas bombas, e não podem explodir de jeito nenhum.

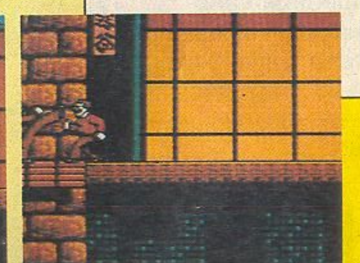


FOTOS: DAUMER GIULI

Estágio 3

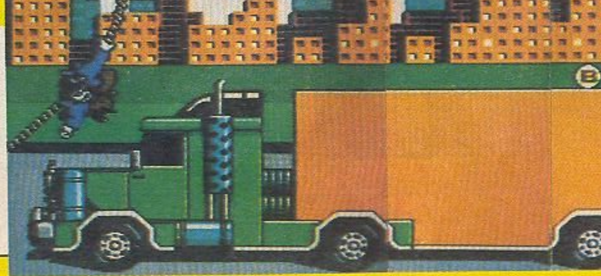
Pegue os **shurikens** no início deste estágio e guarde um, pelo menos. É que, sem ele, este ninja azul aí da foto não deixa Darkman saltar sobre o abismo. Com a estrela, acerte-o e depois salte, tranqüilamente.

Agora é a hora de lutar contra Smiler. Fique no canto esquerdo da tela, agachado. Assim os **shurikens** que o inimigo joga não atingem Darkman. Quando ele se aproximar, jogue as estrelas que você tiver. E, quando elas acabarem, acerte seguidos chutes. Não falha!



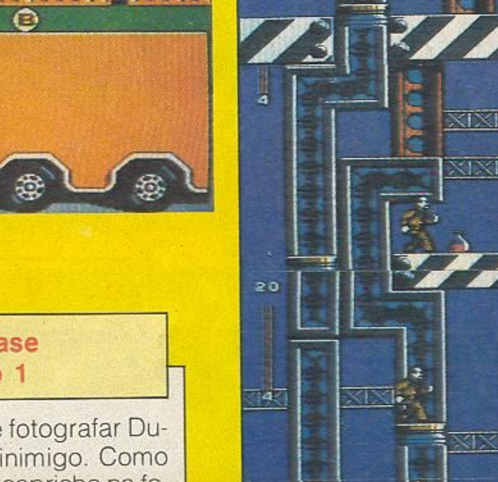
Estágio 4

Durant tenta atacá-lo de helicóptero, como anteriormente. A fase é idêntica, só que mais rápida. Por isso, o melhor é passar sempre pelo topo da corda, desviando o mínimo necessário.

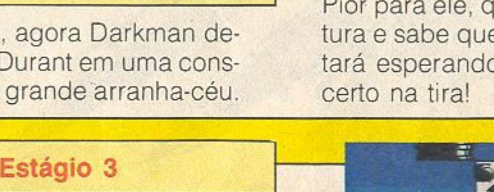


Quinta fase
Estágio 1

Agora é a hora de fotografar Durant, o seu grande inimigo. Como nos outros estágios, capriche na fo-



rar a foto!



Estágio 2

Feita a foto, agora Darkman deve perseguir Durant em uma construção de um grande arranha-céu.

Pior para ele, que tem medo de altura e sabe que no topo o vilão estará esperando... Veja o caminho certo na tira!

Estágio 3

Logo no início, mais um daqueles pistões que tentam esmagar o herói. Só que, aqui, o truque de pular não funciona. O jeito é passar correndo.





Passando pelas plataformas móveis, salte com cuidado para a outra ponta da construção. É que há outro pistão. Para passar por esse aí, é só saltar. Continue por baixo, pendurado nas ferragens. No final, não pule direto. Desça uma plataforma e só então pule.

Estágio 4

Mais um caminho maluco. E, como para passar só é necessário conhecer o caminho certo, não se preocupe: ele está todinho aqui!

Estágio 5

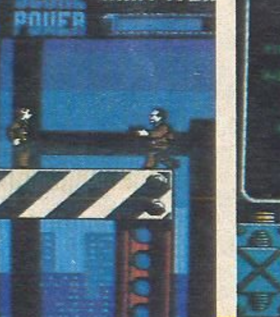
Logo no início, o melhor é seguir pendurado.



Muito cuidado para saltar as plataformas. Elas caem logo que Darkman salta sobre elas.

Finalmente Darkman encontra Durant, seu último inimigo. E, para acabar com ele e vingar a destruição de seu laboratório, basta atirar sempre, o mais rápido que conseguir. Não fique muito na ponta da plataforma, pois assim você não cairá se for atingido.











FOTOS: DAUMER GIULI

AGORA, SEUS INIMIGOS ESTÃO





ASA

Seu desenho revolucionário é de deixar qualquer um de boca aberta. Inclusive seus inimigos, e aí você aproveita e acaba com eles com o autofire.

Esse aqui parece um comando de avião: tem botões na própria empunhadura e possui ventosas para fixação em superfícies lisas. Ideal para mandar tudo pelos ares.

MANCHE

JOYSTICKS PARA O MASTER SYSTEM: MAIS GOSTOSO DE JOGAR, MAIS FÁCIL DE GANHAR.

Preparar, apontar, fogo: chegaram os novos Joysticks para o Master System. Eles melhoram seu desempenho, porque dão mais liberdade de ação e movimento. Assim você destrói seus inimigos com muito mais conforto, e faz manobras ainda mais radicais. Acerte sua pontaria e escolha o que melhor se adapta a você. Depois de errar o alvo, não adianta falar palavrão.

Tem alavanca de comando de alta precisão e ventosas para fixação em superfícies lisas. Só não é igual a um fliperama porque você joga quantas vezes quiser.



ARCADE

TEC TOY

A gente sempre acerta no alvo.

Kick Master

MENU
TIPO: Luta
FABRICANTE: Taito
MEMÓRIA: 4 Megabits
FASES: 8
JOGADORES: 1






DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
8	7	7	7

Você é Kick Master, um mestre em golpes com os pés. E tem uma difícil missão. É que Belzed, um terrível mago do mal, invadiu a longínqua terra de Lowrel, assassinou o rei e a rainha e, de quebra, ainda seqüestrou a princesa Silphee. Agora, o herói deve resgatar a princesa para que ela assuma o trono e a paz volte a reinar entre todos.

Golpes normais

Saltos - Botão **A**
Chute - Botão **B**
Chute agachado - Direcional para baixo junto com o botão **B**
Chute para cima - Direcional para cima junto com o botão **B**

Golpes que você pode "aprender"

Level 1 - salto com ataque de joelho - Botão **A** e, logo em seguida, **B** e junto com o direcional para baixo.
Level 2 - escorregada e chute - Botão **B** junto com o direcional para baixo, e logo em seguida direcional para os lados
Level 3 - chute duplo - Botão **B** junto com o direcional para cima, e em seguida direcional para os lados
Level 4 - Chute alto - Botão **B** junto com o direcional para os lados
Level 5 - voadora - Botão **A** depois **B** junto com o direcional para os lados
Level 6 - voadora dupla - Botão **B** e direcional para os lados
Level 7 - superchute - Botão **B** junto com o direcional para cima.

Primeira fase — Witches' Forest

Nosso herói começa sua jornada na Floresta das Bruxas (Witches' Forest). Nesta fase, abuse dos chutes normais e para cima para derrotar os inimigos. Kick Master ganha pontos de experiência recolhendo os itens que os inimgos deixam cair ao serem derrotados, e aumenta o **Level**.

Mais adiante, dentro do baú, Kick Master encontra uma arma especial. É o **Bouncing Bulb Spirit**, capaz de lançar bolas de fogo nos adversários.





Comandos

Em Kick Master, a grande novidade é que seu lutador vai aprendendo golpes novos, à medida em que vai derrotando inimigos. Exatamente como nos RPGs. Mas não se assuste: este é um ótimo jogo de ação, com movimentos incríveis. Veja agora os golpes que seu lutador pode dar.

Inimigo

Esta fase é bastante simples, e logo Kick Master encontra a bruxa, a primeira inimiga do jogo. Preste atenção nas duas criaturas que estão no chão: cuidado para não acertá-las. Você só poderá derrotar uma delas.



FOTOS: ALBANO MENDES

Para derrotar a bruxa você deve saltar e acertar chutes nela — tudo isso enquanto desvia das criaturas. O salto deve ser preciso, e esta é a única dificuldade, já que a bruxa não acerta o herói enquanto ele está em terra.





Terceira fase Belzed's First Stronghold

Nesta fase, logo no início, uma criatura estranha vai atacar Kick Master. Simplesmente ignore-a. Você pode perder muita energia tentando destruí-la. Salte sobre ela, indo direto ao baú que está na plataforma no alto. Nele há energia.

Aqui, uma superpassagem secreta: basta seguir destruindo as pedras que bloqueiam o caminho com chutes para abrir o caminho. Você evita muitos perigos!

Caindo, outra dica: destrua as pedras da plataforma central até a magia aparecer. Mas não pegue ainda. Desça até a plataforma da direita para pegar energia no Baú. Aí é que você deve voltar para pegar a magia. É que, assim que Kick Master encosta nela ele é teletransportado para outro local. O melhor é, então pegar a energia e depois sair.

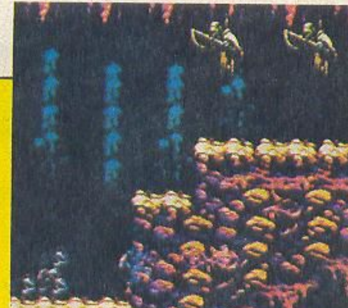


Segunda fase
The Caverns of No Return

Agora nosso herói entra na terrível caverna sem volta (The Caverns of No Return). Muitos perigos o esperam. E, logo no início, criaturas azuis tentam acabar com nosso herói. Para impedir o desastre, agache e dê chutes nessa posição. Eles são derrotados facilmente e seus tiros passam por cima do herói. Dependendo dos inimigos que você derrotou na primeira fase, seu **Level** deve aumentar para 1, e você já poderá dar joelhadas.

Superdica: Aqui, nosso herói pode ganhar muitos pontos de experiência. Quebre as pedras amarelas da foto com chutes. Agora, Kick Master pode atravessar a parede — que é falsa — e recolher os itens. Fácil, não?





Inimigo

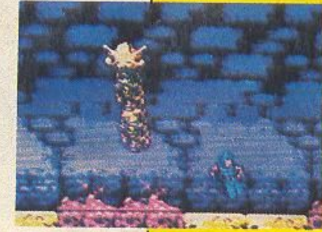
Agora, seu inimigo é a Senhora dos Lobos. Ela surge no meio da tela e fica imóvel, apenas disparando tiros contra o herói. Desvie deles. Mas há um probleminha: ela vem acompanhada de lobos, que tentarão te atacar. É justamente eles que você deve destruir primeiro. Importante: enquanto eles estiverem na tela, a inimiga não perde energia. Destrua-os com chutes.

Depois de acabar com os lobos, sua tarefa é derrotar a própria inimiga. Para isso, é preciso saltar e acertar a cara dela. Desvie dos tiros e salte nos intervalos entre os disparos. Vencendo-a, você ganha a magia do gêmeo — um sósia seu aparece na tela para ajudar a derrotar os inimigos.





Este inimigo vai dar muito trabalho. E não há muito o que fazer. O melhor é desviar das investidas dele com saltos. Quando ele der uma paradinha, salte e acerte-o com os joelhos. Atenção: você deve estar pelo menos em **Level** 1 para poder dar este golpe.



Este cavaleiro também vai dar trabalho. Não tente destruí-lo. Se você estiver no **Level** 2, é só escorregar para passar por ele. Se você estiver no **Level** 1, salte e acerte uma joelhada. Em qualquer dos casos, seu objetivo é apenas passar para o outro lado dele e prosseguir.



Inimigo

Para derrotar o Gárgula, inimigo desta fase, você deve alternar dois tipos de golpes. Quando ele estiver no chão, chutes bastam. Quando ele atirar, escape movendo-se para qualquer lado, vagarosamente, por entre os tiros. E, quando ele pular, prepare-se: fique exatamente embaixo dele e acerte um poderoso chute para cima. Ele não aguentará muito tempo! Kick Master consegue então a magia do trovão.

Quarta fase — The Bottomless Crevasse

Nesta fase, os perigos aumentam. Esses inimigos parecidos com macacos são facilmente derrotados com joelhadas. Aqui, o mais importante é prosseguir devagar e derrotar muitos inimigos. É que, desta maneira, Kick Master acumula muita experiência (**Level**), que será muito importante para o final.

Aqui, não deixe de pegar a mágica. Não se preocupe com o buraco, pois logo que você chegar na jarra que contém a magia Kick Master será teletransportado para outro local na fase. E, portanto, não cairá! A propósito, esta mágica restabelece quase toda a sua energia.



Neste local, Kick Master consegue um quadradinho de energia a mais. Mas cuidado para entrar, pois as plataformas possuem espinhos que saem exatamente na hora em que você pula. Salte com cuidado.



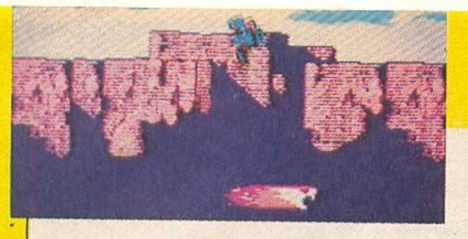
FOTOS: ALBANO MENDES

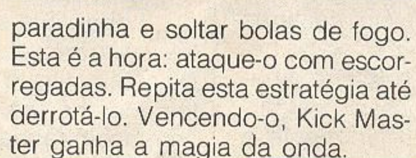
Para enfrentar o feiticeiro, o penúltimo obstáculo desta fase, você deve ficar no canto direito da tela. Quando ele estiver no ar, acerte-o com o salto e a joelhada. Quando ele estiver no chão, não ataque: apenas desvie das investidas dele, saltando.







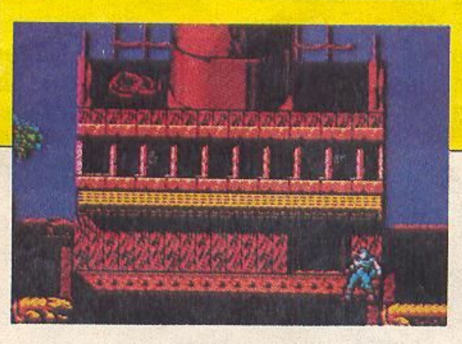




FOTOS: ALBANO MENDES

Inimigo

Agora é a vez de enfrentar o Leão, o verdadeiro inimigo desta fase. Ele passa de um lado para o outro da tela, rapidamente, deixando um rastro de fogo. Enquanto ele estiver "atacado" desta maneira, não faça nada: apenas desvie com saltos. Ele vai se cansar, dar uma paradinha e soltar bolas de fogo. Esta é a hora: ataque-o com escorregadas. Repita esta estratégia até derrotá-lo. Vencendo-o, Kick Master ganha a magia da onda.



Quinta fase
Aboard The Ship of Strife

No começo do navio pirata, ganhar experiência é fácil. Os inimigos vêm de montão, e acertá-los é fácil: dê chutes para cima quando eles atacarem pelo alto, ou chutes simples para a frente quando eles se aproximam pelo chão. O abutre é o primeiro inimigo. Para derrotá-lo, fique nos cantos da plataforma: ele não acerta Kick Master nesse local. Quando ele investir em diagonal, escorregue — tem de ser na hora certa — para acertá-lo no chão.

Agora, Kick Master enfrenta outro feiticeiro, armado de espadas. Só que este não dá tanto trabalho. Acerte-o rapidamente com o salto seguido de joelhada para destruí-lo.



Sexta fase
Across The Swamps







Nosso herói deve agora atravessar um terrível pântano, infestado de criaturas dispostas a acabar com ele. Cuidado. Aqui também vale a tática de acertar os inimigos para ganhar experiência, pois eles são fáceis de serem derrotados no início. Por exemplo, os abomináveis perus do pântano aí da foto podem ser destruídos apenas com um chute simples.

Aqui, outra passagem secreta: pare sobre a pedra que fecha a passagem por alguns segundos: ela se quebrará. Veja na foto a passagem já aberta. No final da "caverna", você consegue a mágica do escudo.

Mais adiante, continue destruindo inimigos. Cuidado com o raio que cai de repente: o segredo para não ser atingido é não ficar parado.

Passords

2.ª fase: F♦?LGZ9FKW7G
3.ª fase: PTZHG♦F8G3J9
4.ª fase: 531PM4 3KG?X7
5.ª fase: NMQ♣NQ♠W8L♦♥
6.ª fase: Q4GR♠*ML8D♥H
7.ª fase: F♦?!MD 2LQQ8J
8.ª fase: RHDG♠JN♠D♠P1
1.ª fase: ♠3HD?R 6F3♦9F

KICK MASTER

Inimigo

O inimigo desta fase é um polvo gigantesco. Para derrotá-lo, você deve estar pelo menos no **Level** 3, e usar o golpe aprendido neste nível — chute duplo. Destrua primeiro os tentáculos...



...e, desviando das bolhas, salte e acerte o polvo naquilo que seria a sua orelha — veja na foto. Kick Master ganha a magia do chicote de trovão.



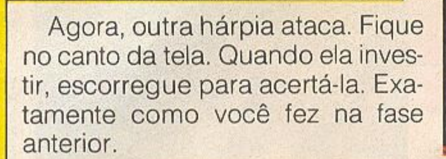
Inimigo

Estes inimigos alados — as hárpias — só podem ser destruídos se você estiver no **Level** 3, no mínimo. Fique no canto direito da tela: assim os disparos deles não acertam o herói. E, quando eles investirem contra você, espere-os e acerte rapidamente o golpe do nível 3 — chute duplo. Faça isso até derrotar os dois. Kick Master ganha então a magia da hárpia, e com ela pode voar.

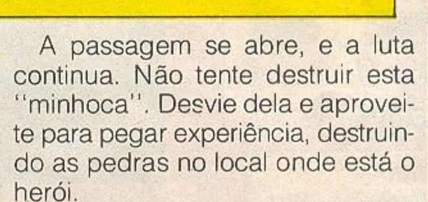


Sétima fase
A Long Way From Home

Logo no início, uma bela encrenca para o nosso herói: está lembrado do leão da quarta fase? Ele está de volta, mas muito mais esperto. Salte-o quando ele estiver passando de um lado para outro como um alucinado. Quando ele se cansar, ataque sem dó. Este inimigo vai aparecer mais adiante. É bom você ir se acostumando com ele...



Agora, outra hárpia ataca. Fique no canto da tela. Quando ela investir, escorregue para acertá-la. Exatamente como você fez na fase anterior.



Antes do inimigo final, você precisa ainda derrotar um inimigo que é a sua cara. Mas é fácil: basta escorregar rapidamente de um lado para o outro. Ele não resiste muito tempo.

Inimigo

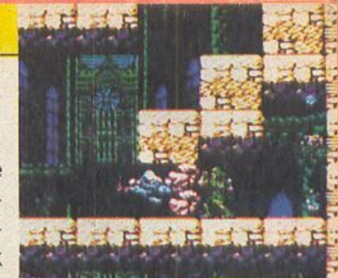
Uma terrível aranha é a inimiga desta fase. Para derrotá-la, basta ficar exatamente embaixo dela, acompanhando seus movimentos. Quando ela descer, acerte-a com um chute para cima. No topo da tela há energia. Para pegá-la, use a magia da hárpia e suba rapidamente, voando. Mas cuidado: pode ser perigoso pegar. Na dúvida, fique na sua. Você ganha a magia do terremoto.



Oitava fase
Tower

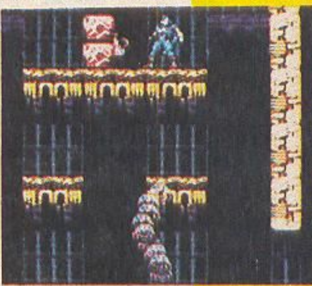
Uma terrível escalada começa. Aqui, use e abuse das mágicas que você acumulou durante o jogo. Fica mais fácil passar. Aqui, uma superdica: quebre esses blocos. Kick Master consegue itens e aumenta sua energia.

Para derrotar este monstro, é só acertá-lo com a voadora dupla. Você escapa dos tiros saltando e, nos intervalos, dá a voadora.

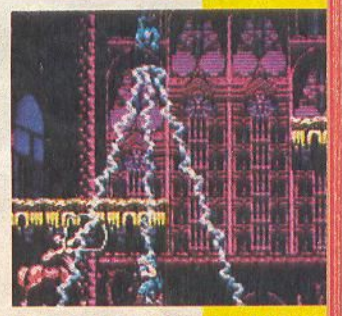




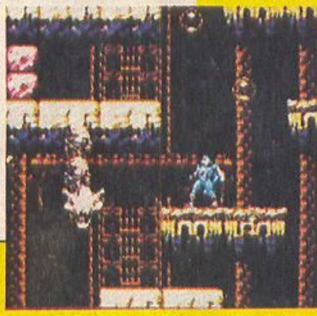
A passagem se abre, e a luta continua. Não tente destruir esta "minhoca". Desvie dela e aproveite para pegar experiência, destruindo as pedras no local onde está o herói.



Para derrotar o centauro, preste atenção na direção em que ele atira as flechas. Escape escorregando para o lado oposto. Para derrotá-lo, é mais fácil usar a mágica do trovão. Quando ele estiver enfraquecido, acerte-o com chutes.

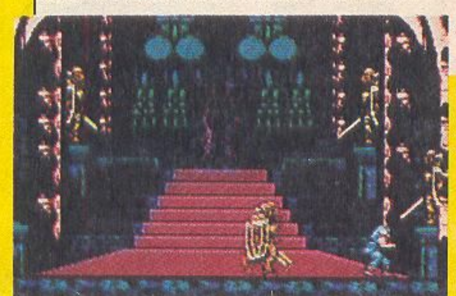


Mais uma terrível escalada para chegar até o inimigo. Use a magia do terremoto — os inimigos e os espinhos dos blocos ficam paralisados por alguns instantes, e será mais fácil saltar. Use o terremoto principalmente no local da foto.



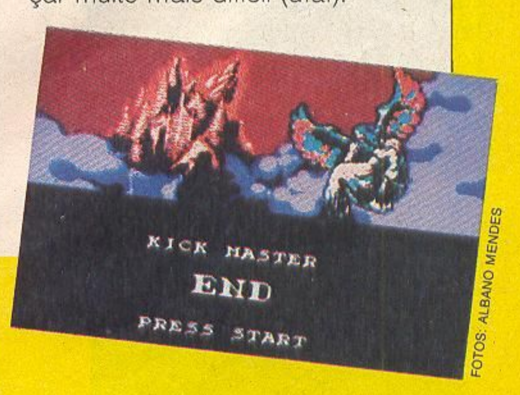
Belzed

Kick Master chega finalmente a Belzed. Antes, porém, será preciso derrotar quatro cavaleiros que guardam a entrada do seu templo. Economize mágica. Para destruí-los, use o golpe do **Level** 6 — voadora dupla. Escorregadas também funcionam, mas demora mais.



Belzed aparece furioso, atirando raios na tela. Para derrotá-lo, entretanto, é muito mais fácil do que parece: basta usar a magia do terremoto. Ele fica paralisado e, enquanto isso, acerte-o sempre com os golpes do **level** 6 ou 7. Ele perde toda a sua energia rapidinho. E, se você quiser, o jogo pode recomeçar muito mais difícil (ufa!).





FOTOS: ALBANO MENDES



FOTOS: NORBERTO MARQUES

DOUBLE DRAGON II

Desde que a gangue derrotada deixou as ruas de Nova York, tudo andava calmo por lá. Billy e Jimmy aproveitaram para desenvolver suas habilidades marciais. Eles treinaram tão forte que acabaram se tornando professores. Anderson, um cara que não ia muito com a cara dos dois, resolveu se associar a Gordon e tentar sequestrar os dois heróis da rua. E é aí que você entra, para derrotar a perigosa Gangh de Gordon e Anderson.

MENU

TIPO: Luta
FABRICANTE: Acclaim
MEMÓRIA: 2 Megabits
FASES: 10
JOGADORES: 1 ou 2, com dois aparelhos e cabo múltiplo



DIFICULDADE 7 — GRÁFICOS 7 — MÚSICA/EFEITOS 6 — CLASSIFICAÇÃO 7

Golpes especiais

Para agachar - aperte **A** e **B** simultaneamente

Quando Billy ou Jimmy estão agachados - **A** ou **B** dão um supersoco

Quando o inimigo está caído - **A** e **B** juntos fazem Billy ou Jimmy cair de joelhos sobre ele.

Dica

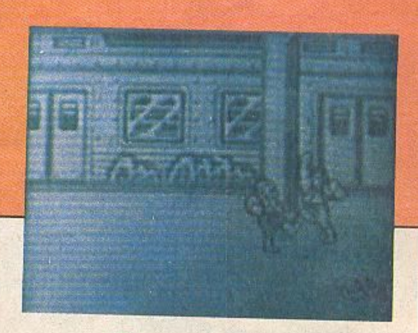
Sempre que você conseguir derrubar um inimigo, não espere ele se levantar: seja rápido e pule sobre ele, dando uma poderosa joelhada. Assim você o derrota mais rápido e não corre riscos.

Primeira fase

Nas ruas de Nova York, Billy deve enfrentar a gangue de Anderson e Gordon. Esta dupla aí vai dar trabalho. Mas para derrotá-los, alterne supersocos e joelhadas. Seja rápido!

Seu inimigo nesta fase é um lutador de box. E, para derrotá-lo, faça o seguinte: fique no canto da tela, embaixo, esperando ele descer. Ele sempre vem na vertical. Quando ele se aproximar, é a hora de acertá-lo com um chute normal. Ele vai cair. Suba então para o canto de cima da tela e espere ele subir. Aí, é só acertar outro chute, e ir repetindo esta estratégia até derrotá-lo.

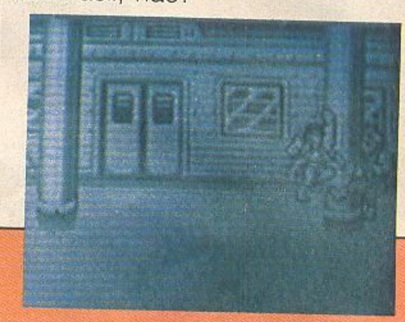




Segunda fase

Anderson não desiste fácil. Para derrotar toda a sua gangue nesta fase alterne golpes. Os mais eficientes são os chutes e os supersocos.

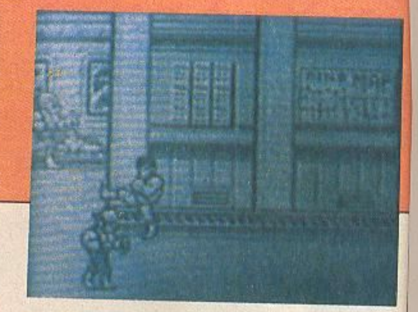
Seu inimigo está mais nervoso agora. Tanto que está armado de faca. A sorte é que ele ainda não ficou esperto, e vai atacar da mesma maneira que o inimigo da primeira fase. É só repetir a estratégia, mas dê supersocos em vez de chutes. Fácil, não?



Terceira fase

Esta fase é bastante curta, e não apresenta novidades. Seus inimigos, entretanto, são dois valentões armados de correntes. Estes vão dar trabalho. Distribua golpes à vontade para derrotá-los, mas tome cuidado: nunca fique entre os dois, senão é morte certa! Acerte-os e caia fora!





Quarta fase

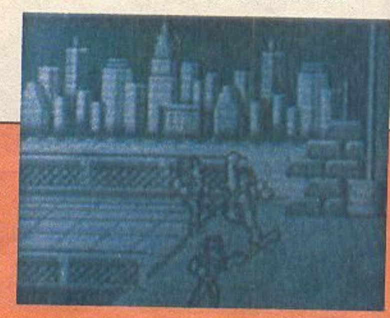
Agora, os dois amigos estão sendo perseguidos na estação de metrô. Fique esperto, pois os inimigos tentarão jogar Billy nos trilhos. Para evitar esse "desastre", bata logo neles para não ter problemas. Qualquer golpe serve, mas os chutes e supersocos são melhores.

O inimigo desta fase não é muito durão. Acerte socos e chutes para derrotá-lo, fugindo sempre para não ser atingido. Quando ele cair, o melhor é pular em cima dele. E pronto.



Quinta fase

Billy está novamente nas ruas. E, na ponte, no local da foto, jogue seus inimigos no rio. É mais fácil! No final, você vai ser atacado por muitos de cada vez. Mas não se desespere: distribua golpes e cuide para não ser encurralado.



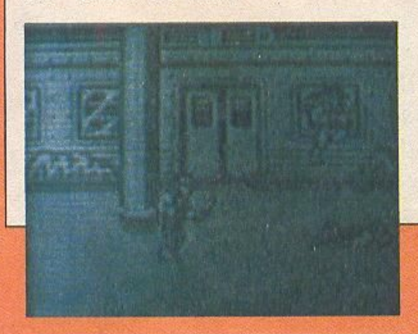
Agora você vai enfrentar um maníaco que te ataca com nada mais, nada menos do que uma motoserra. Fique ligado para não ser cortado no meio, ou seja: bata e fuja para não ficar encurralado no canto da tela. O resto é com você: alterne supersocos com joelhadas assim que ele cair.



Sexta fase

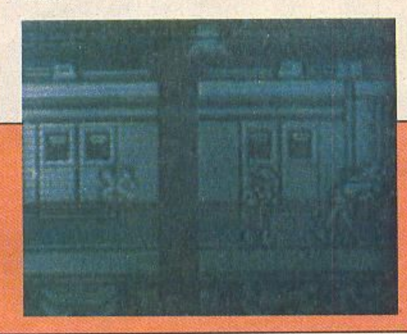
Esta é uma fase bem curta, e não há nenhuma novidade. Os inimigos são sempre os mesmos, e você acaba com eles com socos e chutes.

Mas, desta vez, você será atacado por dois inimigos: são sósias daquele cara da faca da segunda fase. Vale a mesma estratégia, mas fique ligado: quando eles se aproximarem, acerte apenas um e mude de lado para acertar o outro. Alterne os dois inimigos, tomando cuidado para não ficar "espremido" entre os dois.



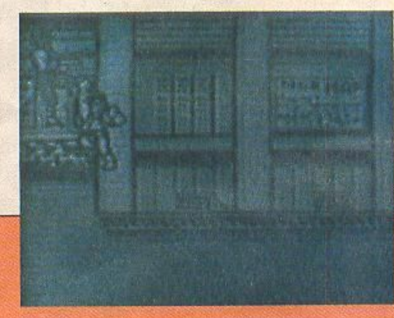
Sétima fase

Agora, Billy se encheu de coragem e resolveu tomar o metrô. Pior para você, que deve tirá-lo dessa encrenca. Isso porque os vagões estão lotados de inimigos. E, para derrotá-los, não há dica, a não ser a velha estratégia de bater e correr. Varie os golpes: quando o inimigo estiver muito próximo, use socos. Nesta fase não tem inimigo final.



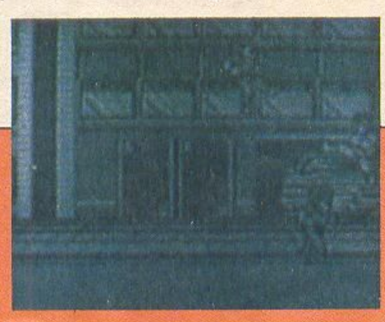
Oitava fase

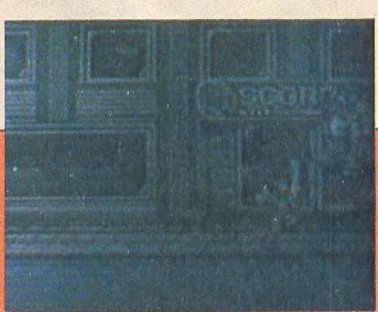
Nesta fase, a maior novidade é justamente o inimigo. É que ele tem a péssima mania de desaparecer. Para derrotá-lo, acerte-o com chutes e pule de joelhos sobre ele assim que ele cair. Fuja em seguida. Mas fique ligado: quando ele desaparecer, ele costuma aparecer exatamente sobre você. Se isso acontecer, não tente acertá-lo: fuja rápido.



Nona fase

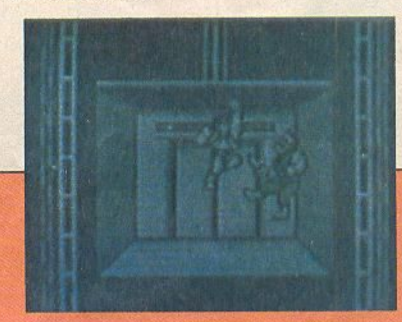
Agora nosso amigo Billy está no mesmo local da primeira fase de Double Dragon I para o Nintendo. Repare no carro na garagem. Os inimigos você continua destruindo da mesma forma: com supersocos e joelhadas. O inimigo da fase, entretanto, tem um péssimo costume: sentar sobre Billy. E ele é bem grandão! Uma marcadinha e... pof! Para derrotá-lo, só com supersocos! seja rápido: agache e soque sempre que ele se aproximar. Quando ele cair, seja esperto nas joelhadas.





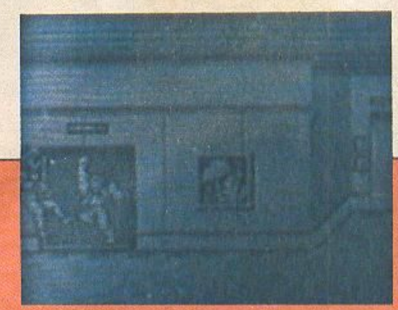
Décima fase

Nesta fase, Billy entra em um elevador. Cuidado, pois lá dentro está mais um daqueles caras da faca. Alguns supersocos nele e pronto! Chega a hora de você enfrentar vários inimigos novamente. O Boxeador, o maníaco da motosserra, aquele cara que fica desaparecendo e, finalmente, o que tenta te esmagar com uma bundada. Valem as mesmas estratégias e... muita habilidade.



Combate final

Agora, sua luta é contra Anderson, o principal capanga de Gordon. Derrotá-lo, entretanto, é mais fácil do que parece. Quando ele se aproximar, dê logo um supersoco. E, quando ele cair, acerte uma joelhada. Fique esperto, pois quando ele se levantar já deve levar outro supersoco, e assim por diante, até acabar com ele. No final, claro, Gordon se arrepende, e tudo volta a ficar bem. Graças a você!





FOTOS: NORBERTO MARQUES



MENU

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Tec Toy
MEMÓRIA: 8 Megabits
FASES: Mais de 100
JOGADORES: 2



DIFICULDADE



GRÁFICOS



MÚSICA/EFEITOS



CLASSIFICAÇÃO

Kid Chameleon simula uma empolgante aventura dentro de um jogo de fliperama de realidade virtual chamado *Wild Side*. Seu objetivo é "entrar" no jogo e derrotar Plethora, o grande vilão da história. Só que nenhum dos garotos que tentou jogar o *Wild Side* foi capaz de derrotar o inimigo final. Foi então que surgiu Kid, um garoto de 14 anos que resolve acabar com a graça de Plethora. Para isso, ele conta com a ajuda de nove diferentes tipos de capacetes místicos, que vão sendo encontrados durante o jogo. Vestindo-os, Kid ganha poderes especiais. Para derrotar Plethora ele vai precisar da força de todos esses capacetes. E, é claro, da sua ajuda. Entre também no jogo!

Capacetes

Iron Knight (Cavaleiro de Ferro)
Kid pode escalar paredes e quebrar pedras com a cabeça ao saltar.

Berzerker (Rinoceronte)
Com este capacete, Kid fica furioso e ganha a força de um poderoso rinoceronte. Ele pode quebrar paredes e acaba com os inimigos enquanto corre.



FOTOS DAUMER GIULI

Red Stealth (Ninja)
Kid se transforma em um samurai de força incontrolável. Ele ganha uma espada e pode saltar muito alto. Nos saltos, também pode quebrar pedras.

Maniaxe (Maníaco do Machado)
Este capacete é inspirado em Jason, o matador do filme Sexta Feira 13. Com ele, Kid atira machados.



Cyclone (Ciclone)
Transformado em ciclone, Kid torna-se o garoto mais rápido do mundo e pode voar. Atinge qualquer altura, fura blocos e pedras e ainda pode provocar calamidade total sobre seus inimigos.

Eye Clops (Máscara de Raio-X)
Tiros de raios-x fazem com que Kid descubra todas as pedras invisíveis da tela. Muitas delas contém itens.





Juggernaut (Tanque)
Kid ganha uma superarmadura, que o deixa mais parecido com um tanque. Ele pode disparar potentes bombas com seu canhão.

Micromax (Mosca)
Com este capacete o garoto vira uma mosca e consegue grudar nas paredes. Pode também pular para locais muito altos e também entrar por passagens estreitas, inacessíveis para outras transformações.







Skycutter (Skate)
Kid ganha um skate a jato. Ele pode virar de ponta cabeça (botões **B** e **C**) e seus pulos ficam gigantes.

Itens

Durante o jogo, Kid encontra blocos com um **P**. Muitos estão à vista, mas muitos deles só aparecem quando Kid dá uma cabeçada no local exato em que eles estão escondidos. É dentro destes blocos que estão itens, capacetes e vidas.

Prisma - Quando Kid tiver 20 prismas, poderá destruir todos os inimigos da tela. Para isso, aperte os botões **B**, **C** e **START** simultaneamente.

Relógio - Tempo extra. Kid consegue mais 2 minutos a cada relógio encontrado.

Comandos

Direcional - movimentos do herói
Botão **A** - velocidade
Botão **B** - pulos
Botão **C** - golpes especiais

Dicas especiais

Kid Chameleon é um game muito grande, com mais de 100 fases. E, exatamente por isso, impossível de ser apresentado do início ao fim. Mas não se preocupe: **VIDEOGAME** selecionou as dicas mais importantes para você, nas principais fases do jogo, indicadas pelos seus nomes na ordem em que elas aparecem. A seguir, você pode ver onde conseguir mais vidas e até **continues**, para não ter de recomeçar do início toda vez que perder todas as vidas. E também as melhores estratégias e os capacetes corretos para vencer os desafios. Agora é com você!

Blue Lake Woods II

Nesta fase, Kid deve cair dentro do primeiro poço. Kid acha uma caverna, mostrada na foto, e pode ganhar uma vida e muitos outros itens, como prismas e tempo.



Já fora da caverna, entre as árvores, mais uma vida e um **continue** esperam pelo corajoso garoto.



Highwater Pass II

Desta vez Kid cai num buraco secreto. Para encontrá-lo, é só andar mais um pouquinho para a direita do local mostrado na foto. Dentro das caixas há prismas e tempo. Os prismas serão úteis como armas, já que alguns capacetes não dispõem delas.





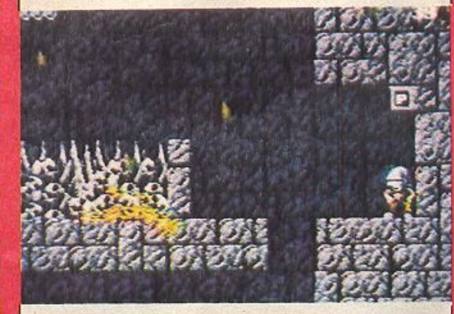
Saindo do buraco nosso herói deve subir na passagem da foto, que é um atalho para o final desta fase. Muitos perigos são evitados.



O **P** no canto esquerdo da tela esconde um **continue**. Para encontrá-lo Kid precisa dar uma cabeçada no local da foto. Nesta fase Kid descobre outro capacete, e com ele pode transformar-se em Cyclone. Não deixe de pegá-lo, pois será mais fácil prosseguir com ele.

Under Skull Mountain I

Nesta fase o Cyclone é a melhor opção, por isso evite pegar qualquer outro capacete. Na foto existe um **continue**, também escondido.



Agora muita atenção! Este é o único local do jogo onde Kid pode ganhar pontos aos "milhares". Cada **P** vale 10.000 pontos. Pegue-os todos!



Under Skull Mountain II

Aqui é melhor que nosso amigo deixe de lado o capacete que o transforma em Juggernaut, assim o caminho fica mais curto. A passagem para o atalho está na foto. Como Juggernaut, Kid não consegue passar pela pequena abertura.



Hills of the Warrior

Nesta fase, o melhor capacete para prosseguir é o Cyclone. No local da foto, Kid Chameleon encontra mais um **continue**. Mas cuidado: seja rápido para pegá-lo, pois logo atrás uma máquina mortífera vem com tudo para destruí-lo.



Sinister Sewers

Nesta fase, as passagens são muito estreitas, e Kid não consegue passar por elas se não estiver transformado em Micromax. No local da foto, você encontra o capacete correto para a transformação.



The Crystal Crags II

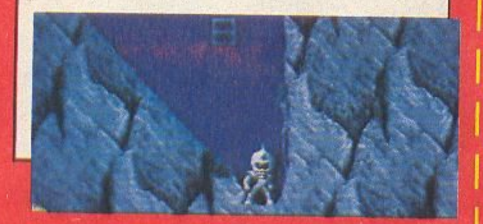
Nesta fase é possível conseguir mais vidas extras. Elas estão dentro de cada **P**. Veja na foto o local exato em que eles estão escondidos. Não esqueça de dar cabeçadas para que os blocos **P** apareçam.



FOTOS: DAUMER GIULI

Stormwalk Mountain

Esta passagem vai encurtar o caminho que leva ao final da fase. Somente como Berzerker o corajoso Kid Chameleon será capaz de atravessar a parede que fecha a passagem. Abra caminho com cabeçadas.



Coral Blade Grotto

Aqui, é possível ganhar mais uma vida. Para encontrá-la, depois de entrar na caverna, siga para a esquerda, até o local da foto. Uma cabeçada faz aparecer o **P**. Pronto, é só pegar!



Woods of Despair I

Chegou a hora de Eye Clops entrar em ação. É que, uma vez na caverna — que é passagem obrigatória — o seu tiro é o único capaz de desvendar a pedra que ajuda nosso herói a entrar no vão da parede. É só olhar o local na foto. Depois fica fácil passar de fase.



Shishkaboss

Nesta fase, Kid deve derrotar Shishkaboss, um inimigo que ataca com suas três cabeças. Para derrotá-lo, Kid deve estar usando o capacete que o transforma em Maniaxe. Fique no local indicado pela foto, sobre os blocos de ferro. Aí é atirar os machados nas cabeças, até destruí-las.



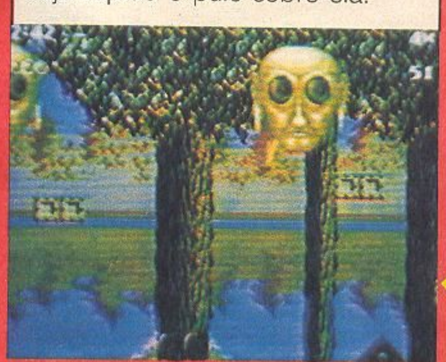
Forced Entry

Nesta fase, o melhor é passar como Juggernaut. Para superar o abismo, Kid precisa saltar no lugar da foto, exatamente sobre a plataforma. Cuidado, pois ela desaparece rápido. Salte toda vez que ela desaparecer. A partir dela, nosso herói deve subir no pavimento superior da estrutura de ferro. Mas cuidado com a máquina mortífera: seja rápido para destruí-la.



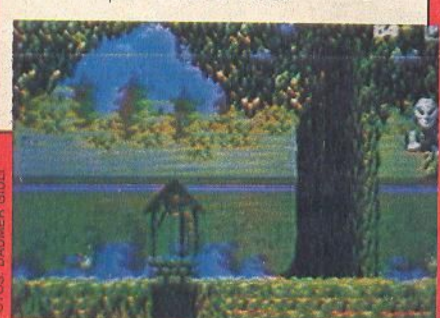
Boomerang Bosses

Agora Kid deve derrotar mais inimigos. E, para isso, o melhor é usar o capacete Maniaxe, pois assim Kid pode atirar machados. Fique no canto direito da tela, sobre os últimos blocos de ferro. A estratégia é ser super-rápido na hora de jogar os machadinhos nas cabeças inimigas. Apenas duas serão destruídas. Para acabar com a terceira, seja rápido e pule sobre ela.

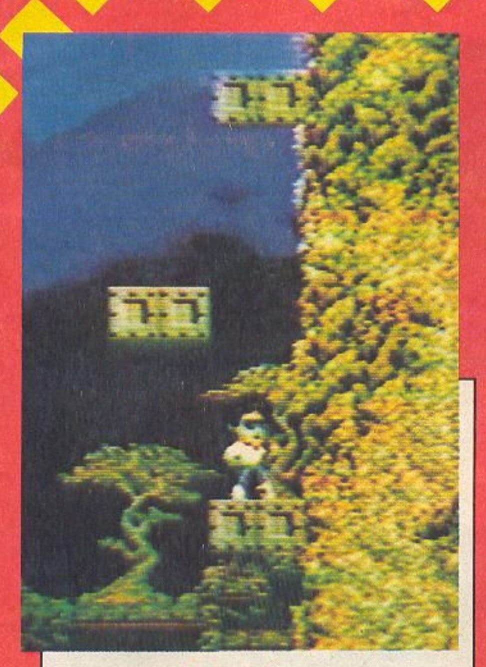


The Whispering Woods I

Nesta fase, Kid pode ganhar mais uma vida. No local da foto, após o poço, corra até o final da tela e dê uma cabeçada. Um bloco com **P** aparece, contendo um prisma. Pegue-o e então suba neste bloco. Dando outra cabeçada para cima, um **P** escondido aparece. É nele que está a vida!



FOTOS: DAUMER GIULI

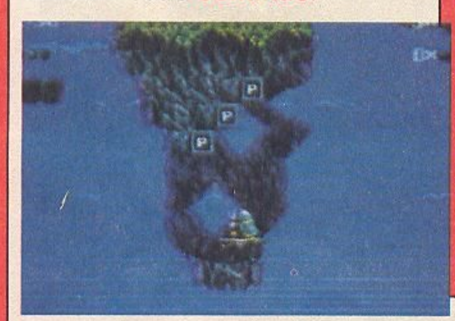


Lion's Den

Nesta fase, Kid pode encontrar mais um **continue**. E deve estar precisando, pois chegar até aqui não é tarefa das mais fáceis. Ele está nos blocos indicados na foto. Chegando ao final desta fase não é possível continuar com Maniaxe. O melhor é seguir sem estar transformado.

Wind Castles I

Nesta fase, entretanto, é impossível passar sem o capacete que transforma Kid em Cyclone. Veja na foto onde está ele. É só dar uma cabeçada nos blocos, que escondem também outro **continue**.

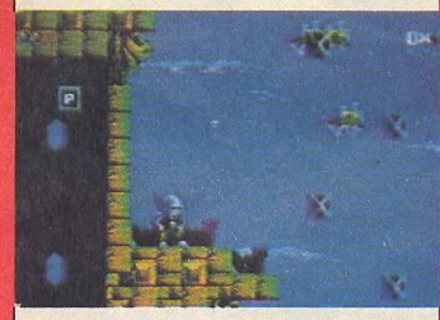


Já como Cyclone, nosso herói encontra mais uma vida e outro **continue**. Cuidado com o teletransportador que aparece no meio da plataforma: não entre nele. O melhor é seguir em frente e procurar a bandeira do final da fase.

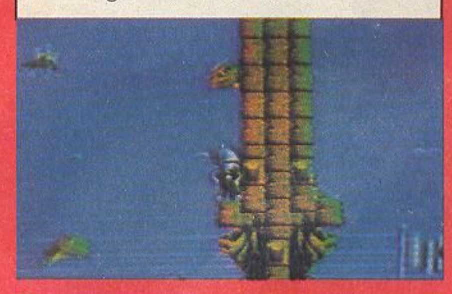


Wind Castles II

Aqui, o difícil é encontrar o final da fase. Kid deve estar com Cyclone, e atravessar a parede no local indicado na foto. Kid vai cair, mas não se preocupe. No final, haverá uma passagem. Entre nela.



Continuando seu caminho, Kid pode então ver a bandeira do final da fase, do outro lado da parede. Mas não se preocupe: a foto indica o local exato da passagem para atingir a bandeira.



Blizzard Mountain

Aqui, o melhor é prosseguir como Cyclone. Assim, será moleza chegar até o local da foto, que indica justamente onde está a passagem para a bandeira final. É só perfurar o gelo para passar. Fácil, não?



The Nightmare Peaks I

Para completar esta fase Kid precisa usar o capacete Micromax, pois as passagens, além de secretas, ainda são muito estreitas. O capacete está logo no início, e as passagens estão indicadas nas fotos que se seguem, na ordem em que elas aparecem.



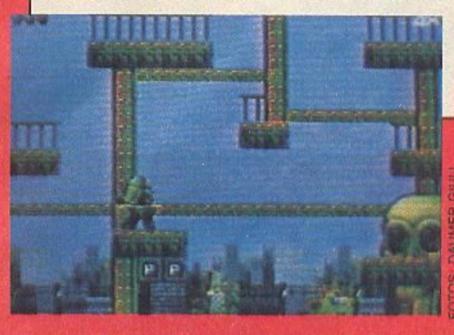




Depois da última passagem chega a hora de usar os prismas. Para isso aperte os botões **B**, **C** e **START**. Dessa forma eles atacarão os inimigos, poupando a vida do nosso herói. Atenção: você deve ter pelo menos 20 prismas para poder usá-los.

Bagel Brothers

Novamente Kid encontra inimigos. Para destruir as três cabeças, não há dica. Tem de ser na habilidade mesmo. Kid deve pular sobre elas, e o mais fácil para isso é aguardar as investidas delas sobre o bloco mostrado na foto. Capriche!



FOTOS: DAUMER GIULI

MEGA DRIVE

KID CHAMELEON

Depois de derrotar Bagel Brothers (as três cabeças), desça e preste atenção no cavaleiro escondido no canto esquerdo superior da tela (veja na foto). Com ele sua energia aumenta dois pontos.



Secret in the Rocks

Nesta fase, para passar só quebrando paredes. Por isso, é necessário o capacete Berzerker. Veja onde ele está na foto. Para sair, quebre os blocos da direita.



Logo depois de quebrar os blocos, Kid deve prosseguir como Micromax. Veja na foto onde está o capacete certo!



Alien Isle

Nesta fase, Kid deve prosseguir com o capacete Micromax, senão será impossível passar. Se você já estiver sem ele, não se preocupe: no local da foto há um **P**, onde nosso herói pode consegui-lo com uma cabeçada.



The Land Below

Nesta fase, Kid só consegue passar com o capacete Skycutter. Isso porque há locais em que o herói deve seguir pendurado no teto, e só esse capacete permite que isso seja feito. Veja na foto onde encontrá-lo!



The Final Marathon

Você já está perto do final. Ao chegar no local da foto, não se desespere: o local onde está nosso herói indica exatamente uma passagem secreta para o final.

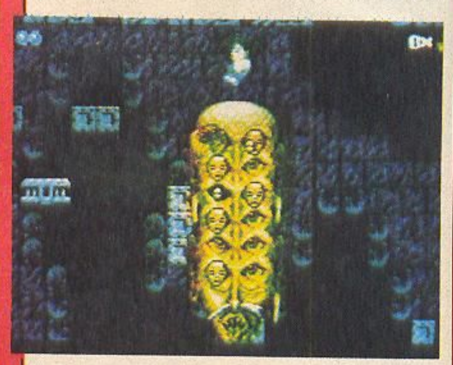


Plethora

Esta é a última fase deste jogo. Kid vai ao encontro do grande vilão, Plethora. Para derrotá-lo, será necessário transformar-se primeiro em Cyclone. O capacete está no local da foto.



Com ele, voe em círculos para desviar das cabeças que o inimigo lança. Ao passar por cima dele, seja esperto e pule sobre sua cabeça!



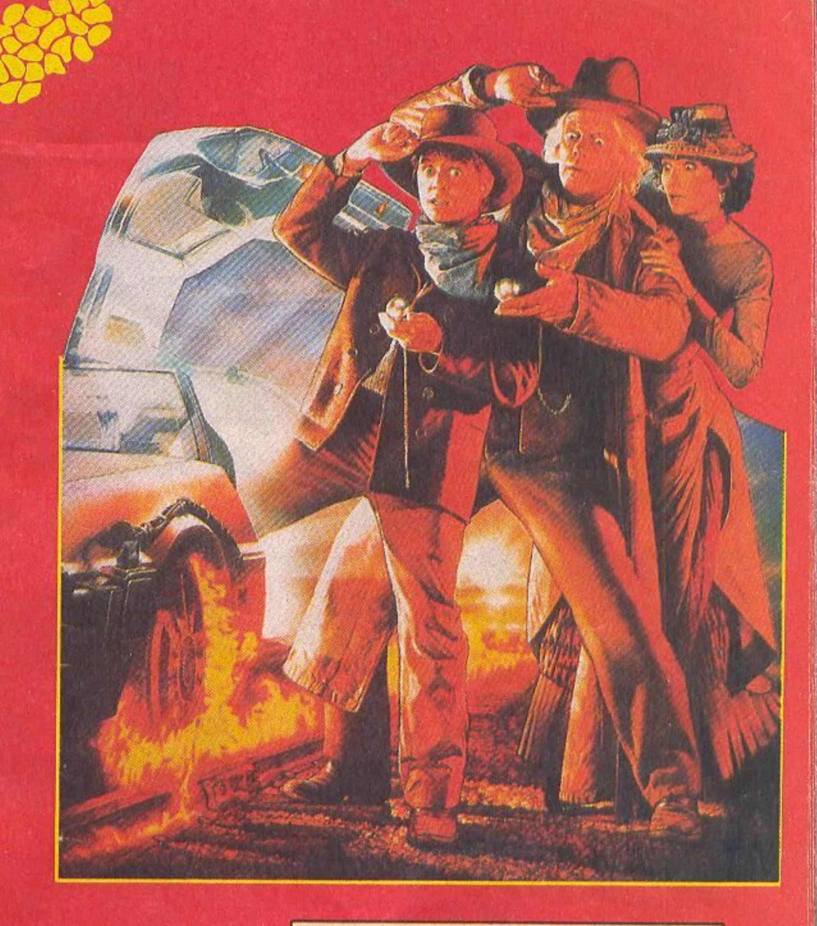
A segunda etapa será se transformar em Micromax. Nesta foto está o local onde Kid encontra o capacete para a transformação. Já em formato de mosca, ficou fácil: suba na cabeça do inimigo e pule em cima seguidas vezes, até sua completa destruição.



FOTOS: DAUMER GIULI



BACK TO THE FUTURE PART III



De Volta para o Futuro parte III repete o enredo da divertida série de cinema do diretor Robert Zemeckis, que tanto agradou a galera com as divertidas viagens ao futuro, ao passado e de volta para o futuro de Marty McFly e Doc Brown, o cientista que inventou a máquina do tempo. Nesta aventura, Doc está no passado e Marty resolve ir ao seu encontro para trazê-lo de volta. E é esta a sua missão neste game, que deixou um pouco a desejar quanto ao desafio.



MENU

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Arena
MEMÓRIA: Não fornecida
FASES: 4
JOGADORES: 1









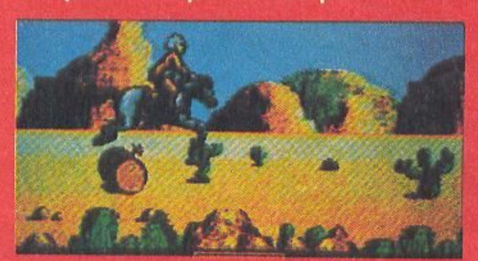
DIFICULDADE | GRÁFICOS | MÚSICA/EFEITOS | CLASSIFICAÇÃO



FOTOS: MARIO FITTIPALDI

Para passar pelo velho caixote de dinamite abandonado por bandoleiros, por exemplo, é só saltar. Há um momento exato para fazer isso e não cair.

Salte também sobre os troncos. Cair aqui é mau negócio, pois Doc perde tempo.

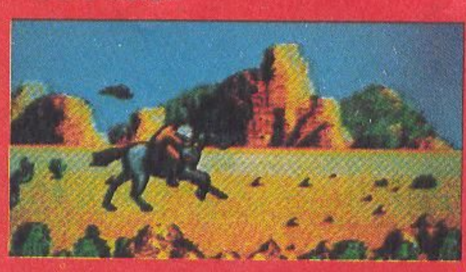




Primeira fase

Nesta fase, você deve ajudar Doc Brown a impedir que a carruagem de Clara Clayton, sua amada, caia no abismo. E, para isso, monte em seu cavalo e vá depressa. Só que, como em todo game, não será tão fácil assim. Alguns obstáculos tentarão atrapalhar a alucinante cavalgada. No caminho, Doc pode agachar e recolher itens com tempo extra, por exemplo.

Os pássaros podem derrubar Doc. Para evitar, é só agachar. Faça o mesmo para passar pelas pedras que são atiradas contra o herói.



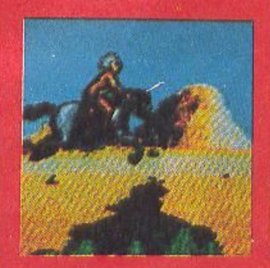
Comandos

Direcional - movimentos de Doc ou Marty
B - pulos
A - tiros
C - Doc Brown ou Marty pegam itens

Supersegredo
Seleção de fases

Para escolher fases neste game, a qualquer momento, pause o jogo (**START**). A seguir, aperte os botões **A**, **B** e **C** simultaneamente. Mantenha-os pressionado e entre a seqüência para cima, para baixo, esquerda e direita. Você vai direto para a próxima fase.

Fique ligado nos abismos. Não perca o momento certo de saltar. Isso porque o seu cavalo não é besta e pára. O resultado é que Doc sai voando... e perde mais tempo.







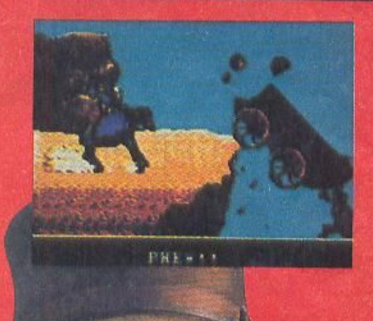
MEGA DRIVE

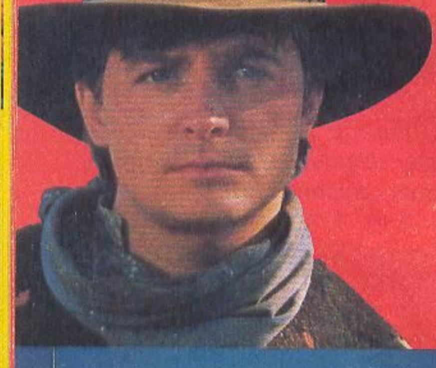
BACK TO THE FUTURE PART III

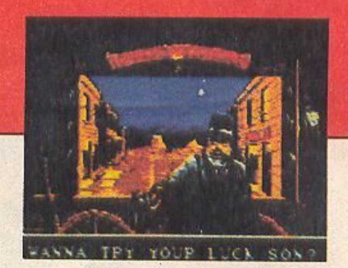
Agora, um pouco de emoção bem ao estilo do Velho Oeste: inimigos atacarão por trás. Para sobreviver ao ataque, agache. Assim os inimigos não atingem Doc. Mas, para acertá-los, Doc deve levantar e atirar. Faça isso no intervalo dos tiros e agache rapidamente para não ser atingido.



FOTOS: MARIO FITTIPALDI

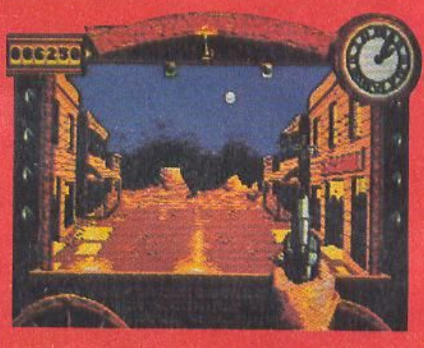




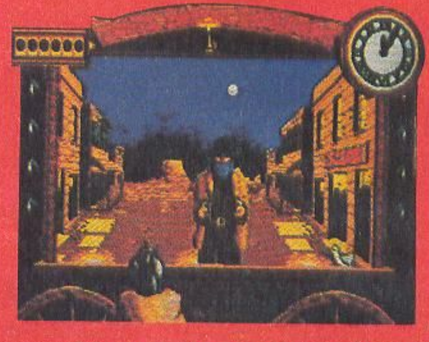


Segunda fase

Agora nossos heróis estão em uma festa na cidade. Nela, Marty ou, se você preferir, Clint Eastwood — está lembrado do nome que ele adotou ao chegar ao passado? — tem a oportunidade de exercitar sua pontaria com um tipo de revólver que começou a ser fabricado naquela época, por um tal de Colt (alguém já ouviu falar?). É só caprichar na pontaria e acertar todos os patinhos.



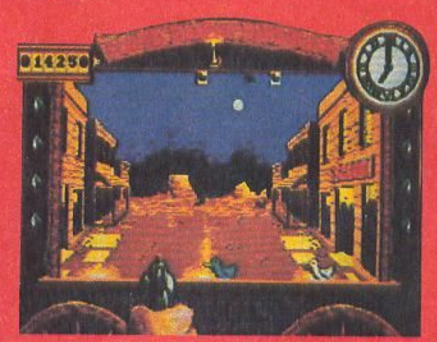
Inimigos também vão aparecer de surpresa, algumas vezes nas janelas dos fundos...



... e outras bem na sua frente. Seja rápido para não ser atingido.



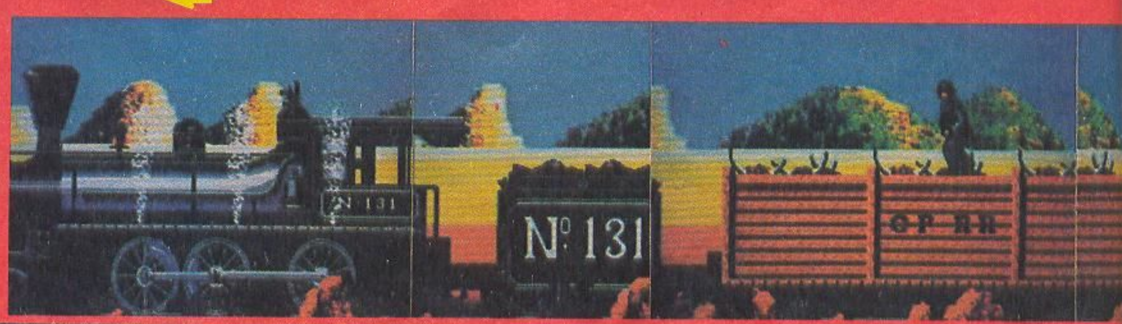
Nesta fase, muitas coisas estranhas passarão como alvos. Os rádios (será que eles já eram fabricados naquela época?) valem pontos...



...E os patinhos também. Cuidado para não errar os coloridos. Eles valem mais pontos, e Marty só passa de fase quando atinge 40 mil.







Terceira fase

Nossos heróis continuam a terrível luta para voltar ao futuro. Enquanto Doc não consegue terminar sua máquina do tempo — o carro ficou avariado, estão lembrados? — Marty está envolvido em encrenca brava. Cercado na rua, ele deve se livrar dos bandoleiros que querem destruí-los a todo custo. Defenda-se.



Fique ligado nas janelas. Inimigos aparecem a toda hora para acertá-lo. Torta neles!



Cuidado: Um dos seus inimigos se esconde atrás da placa.



Fique ligado: junto à mesa branca, outro inimigo: este é bastante rápido.



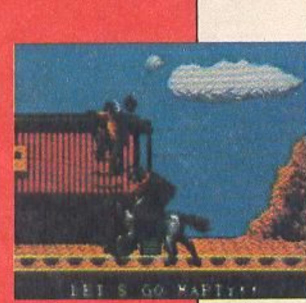
Mas o mais perigoso deles é mesmo o que sai da porta vermelha. Fique esperto com ele.



Para passar para a fase seguinte, você deve ainda derrotar o inimigo que sai de dentro do Saloon. E, infelizmente, não há muita dica a não ser a sua habilidade. Desvie dos tiros e acerte-o rapidamente, impedindo a sua aproximação.

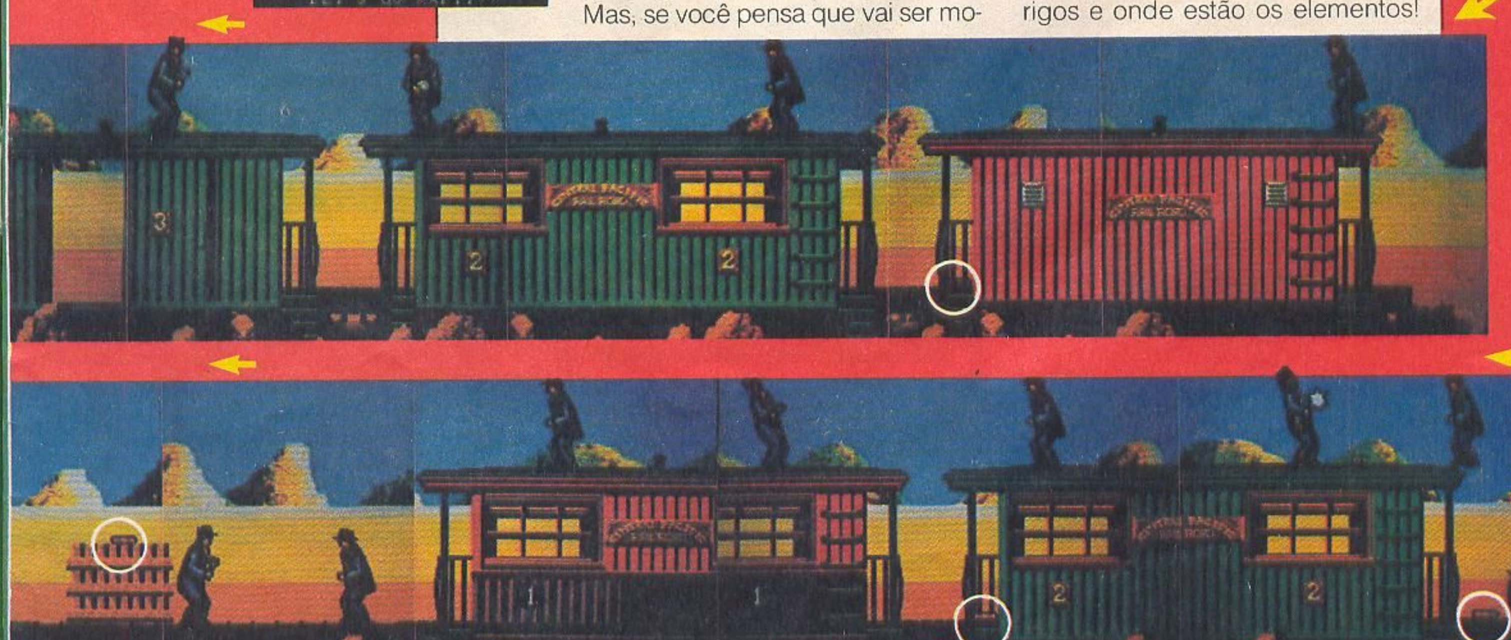
FOTOS: MARIO FITTIPALDI

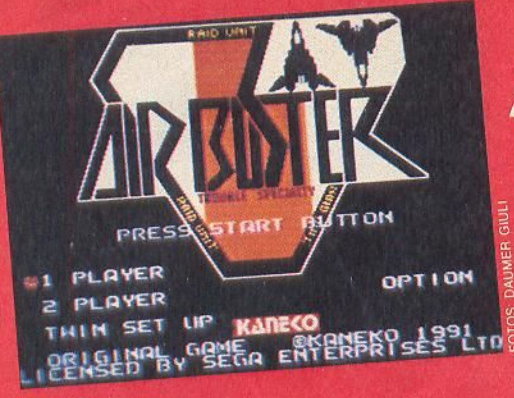
Quarta fase



Doc finalmente terminou de construir uma nova máquina do tempo, capaz de levá-los de volta para o futuro. Só que, como os recursos da época não são como os de hoje, nossos heróis tem de se contentar mesmo é com uma locomotiva. O objetivo é fazer com que ela atinja a velocidade certa para que haja a transferência de época. Mas, se você pensa que vai ser moleza, está muito enganado. É que a locomotiva está infestada de bandidos. Ainda bem, pois senão, cadê a graça?

Além de ter de se livrar dos inimigos, você ainda deve recolher os elementos para que a caldeira da locomotiva atinja a temperatura certa para a transferência para o futuro. Veja quais são os principais perigos e onde estão os elementos!





FOTOS: DAUMER GIULI

AIR BUSTER

MENU

TIPO: Batalha aérea
FABRICANTE: Kaneco USA
MEMÓRIA: Não fornecida
FASES: 6
JOGADORES: 1 ou 2

DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
8	8	7	8

Você está no ano de 2.030. A Terra está ameaçada pelos Mega Load Masters, uma terrível força extraterrestre que tem por objetivo destruir a Terra. Um cientista chamado Charles Takeda, no entanto, estava preparado para a chegada dos invasores. Ele se refugiou por algum tempo em uma isolada ilha no Oceano Pacífico e desenvolveu uma poderosa arma, chamada Buster System. **Esta arma pode destruir qualquer material, pois seu poder é aumentado por ondas emitidas pela mente humana.**

Charles construiu ainda duas naves, equipadas com sua eficiente arma, e treinou sua filha Holly para enfrentar os invasores. Mike, seu filho, também está treinado e pode ajudar no combate, desde que a opção de dois jogadores seja selecionada. Agora não perca tempo, pois você deve assumir o comando dessas incríveis naves e acabar com a graça dos alienígenas, destruindo todo o seu arsenal.

Comandos

Botão B - tiros. Para atirar constantemente, como se tivesse **turbo**, basta manter o botão **B** pressionado.

Botões A e C simultaneamente - energizam a nave. Quando soltos, destroem todos os inimigos da tela.



Itens

Você consegue itens coletando as letras que aparecem durante o jogo, ou ainda destruindo as naves **Gun Diches** que aparecem. Ao explodir, elas liberam uma enorme quantidade de itens. Fique ligado para não pegar uma arma ruim quando isso acontecer. A arma **S** é a melhor. Uma vez com ela, pegue apenas o **P** para aumentar o seu poder de tiro.



Power Up - Serve para aumentar o poder de tiro da sua nave. Pegue-o sempre.

6-Direction Shot - Dá a sua nave um tiro em seis direções. Úteis quando existem muitos inimigos, mas não é melhor do que a arma S.



Revolving Gun Tarret - É um canhão giratório especial, localizado na parte traseira da nave, e que dispara tiros em todas as direções.

Rear Shot - Canhão traseiro. Dispara tiros para a parte de trás da tela, em diagonal.

Guided Missile 1
É o míssil teleguiado 1, vermelho. Ele se dirige automaticamente aos inimigos.

Guided Missile 2 - É o segundo tipo de míssil teleguiado, verde. Úteis quando há apenas um inimigo na tela ou contra um inimigo específico, que é atingido por vários disparos.



Bônus - aumentam seus pontos quando apanhados.

Side Fighter - Atiradores laterais. Sua área de tiro aumenta.

Bumper - São escudos, que protegem sua nave em passagens estreitas ou que vão se estreitando. Muito úteis na segunda fase.

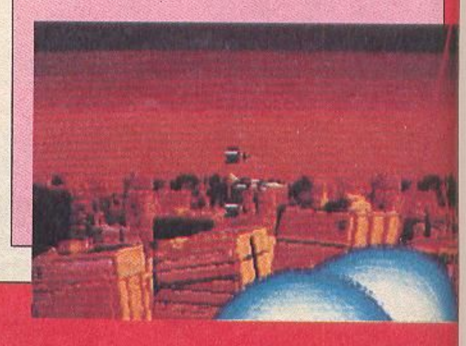
Primeira fase - Seaside Front

A força interestelar inimiga está invadindo a Terra, e você deve decolar com sua nave para tentar impedir o ataque. Procure acertar a nave **Gun Diche** logo no início e pegar a arma **S**. Ela é a melhor em todo o jogo, exceto na segunda fase. Já de posse do **S**, passe a pegar o **P** para aumentar a potência do tiro.

Gatling Machine é uma das naves alienígenas que vão dar trabalho nesta fase. Acerte-a nos canhões e desvie dos tiros paralelos que ela dispara. Fique esperto: muitas vezes é mais fácil desviar passando por entre os tiros inimigos.



Apesar do seu esforço, os alienígenas acabam invadindo a Terra e destruindo toda a cidade. Mas não desanime. Há ainda muito por fazer.

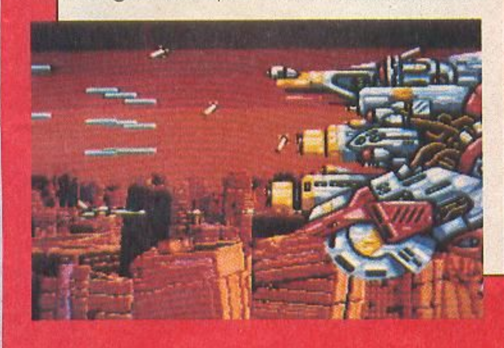






Primeiro inimigo - Evil Face

Destruir uma nave chamada Face do Mal (Evil Face) é a sua primeira grande missão. E a melhor estratégia é posicionar a sua nave no canto inferior da tela, atirando sempre na parte de baixo da nave. Ela dispara mísseis, que podem ser também destruídos. Muitas vezes é melhor explodir os mísseis inimigos do que tentar desviar.



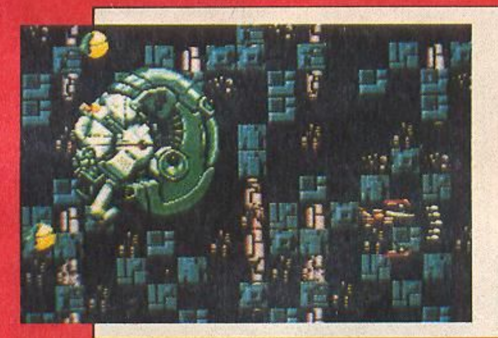
Segunda fase - Mechanized Cave

Sua nave entra agora em uma caverna mecânica (Mechanized Cave), uma espécie de base alienígena. Aqui a maior dificuldade será acompanhar os estreitamentos da caverna. Para isso, pegue a arma **B**, que são guias e poderão ajudar a sua nave a passar melhor pelos afunilamentos. Fique ligado no sinal amarelo que aparece um pouco antes dos estreitamentos. Ele indica a forma que a caverna vai assumir logo adiante.

Uma boa dica: a caverna vai se bifurcar, e dois caminhos vão surgir. Vá pelo de cima. Você escapa de uma nova bifurcação que apareceria se estivesse embaixo e ainda recolhe um novo **B**, caso ainda esteja sem ele.

Superdica

A melhor maneira de se defender das naves inimigas é manter o posicionamento correto na tela. Nunca avance com sua nave encostada no canto esquerdo. Isso porque muitas naves atacam por trás, e é impossível perceber a sua aproximação. O melhor local para ficar é entre o canto esquerdo e o meio da tela. Assim, você terá espaço em todas as direções para se desviar das investidas inimigas.

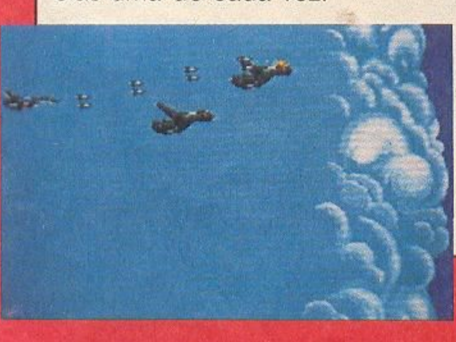


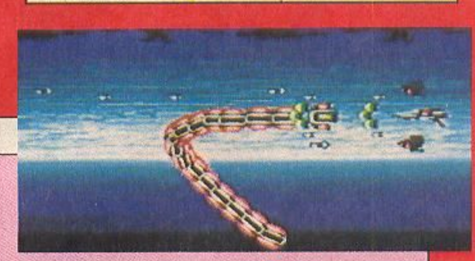
Segundo inimigo - Shell Frame

Esta nave possui uma couraça (**shell**) que gira em redor dela, protegendo-a dos seus tiros e tornando-a quase invulnerável. É que sobra um pequeno espaço para que seus tiros passem. Para acertar, atire sempre. Quando a nave inimiga tentar encurralar a sua nave nos cantos, dê a volta nela para continuar acertando. Não se esqueça também de destruir os tiros inimigos.

Terceira fase - Scramble

Sua nave agora está sobrevoando o deserto rumo ao espaço. Cuidado, pois as naves inimigas estão mais traiçoeiras e sairão de trás das nuvens de surpresa. Fique ligado. Por exemplo, para destruir estas naves parecidas com pássaros mecânicos, escolha uma e acompanhe seus movimentos, atirando sempre. Ela demora para ser destruída, mas é melhor acabar com elas uma de cada vez.





Swarm é uma nave parecida com uma centopéia mecânica. Ela é bastante resistente, mas há uma maneira de acabar com ela rapidinho. Deixe que ela "siga" sua nave. Quando ela virar para voltar pela tela, passe rapidamente para a frente e acerte sem dó. Repita essa operação até destruí-la.



Terceiro inimigo - Bit Station

Para derrotar esta estação computadorizada você precisa atacar em duas etapas. Primeiro, concentre seus tiros nos canhões laterais que saem do corpo da nave. Destrua primeiro os de cima e logo em seguida os da parte de baixo.

A nave vai perder a couraça, e aí o combate vai ser mesmo no "mano a mano". Basta ficar atirando sempre no centro dela. Não esqueça de desviar dos tiros vermelhos que ela dispara. Para isso, passe por cima dela.





FOTOS: DAUMER GIULI

MEGA DRIVE
AIR BUSTER

Quarta fase - Out of Gravity
Agora sua nave já atingiu o espaço, e parte para encontrar a base inimiga. O maior problema aqui é a ausência de gravidade ("Fora da Gravidade" é o nome desta fase). Fique ligado, pois será impossível parar a sua nave. Basta um toque no direcional e ela se movimenta indefinidamente, até que a direção seja mudada. Treine movimentos com o controle para não ficar em má situação.

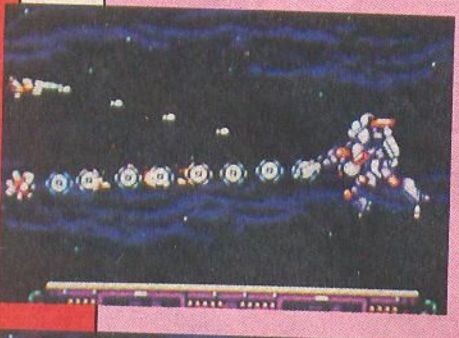




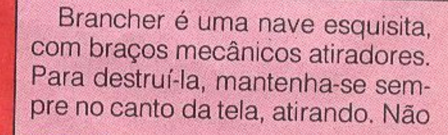
FOTOS: DAUMER GIULI

Para passar pelas muitas naves Solarin que vão aparecer nesta fase, o melhor é explodi-las todas de uma vez, energizando sua nave. Aperte os botões **A** e **C** simultaneamente e solte-os no momento de detonar a explosão.

Mais um probleminha: os canhões de solo. Aí, há duas opções: Você pode tentar destruí-los, mas será mais fácil passar pelo alto da tela desviando dos tiros.



Quarto inimigo - Murder Doll
Este inimigo é duro na queda. E vai dar bastante trabalho, pois ele tem uma maça eletrônica que será sempre arremessada contra sua nave. Para desviar, você deve ser rápido. Atire sempre para que ele perca a maça. Aí ficou fácil. É só "grudar" nele e atirar, até a destruição total.

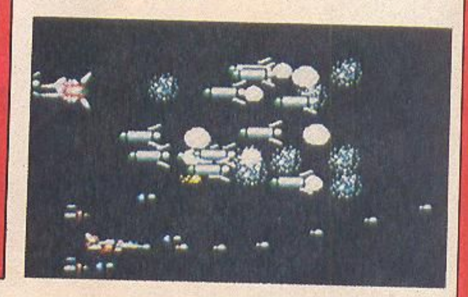




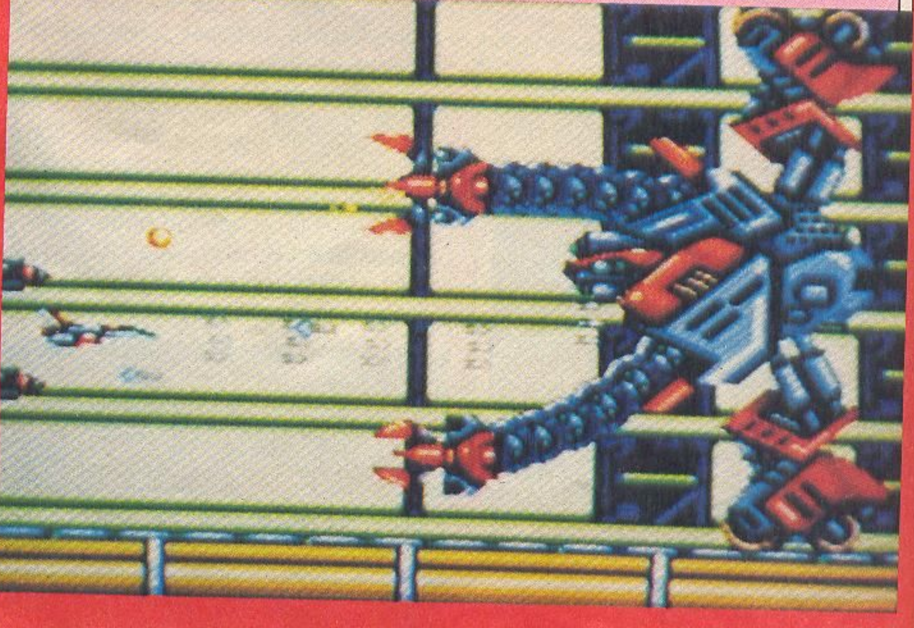


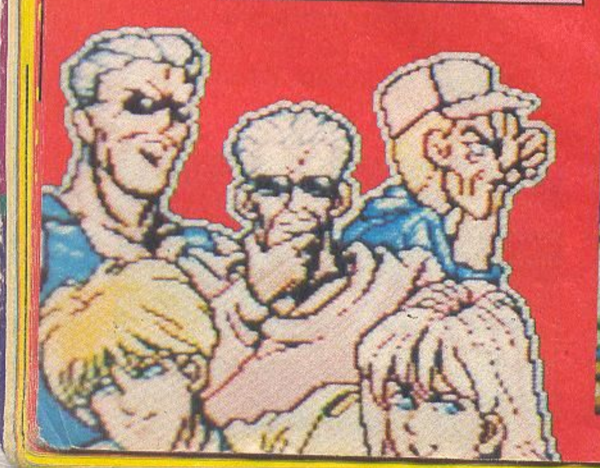
Quinto inimigo
Prepare-se. Este é o inimigo ma[...] difícil do jogo. Comece a enfrent[...] lo no canto esquerdo da tela, po[...] ele vai jogar três canhões que [...] instalam no solo e disparam para [...] ma. Ficando sempre no canto e[...] querdo, os canhões desaparece[...]

Quinta fase - The Borderline
Sua nave está na fronteira (Borderline) do território inimigo. Prossiga com atenção. Sempre que aparecerem muitos mísseis na tela, passe sempre pela parte de baixo. Quase sempre sua nave passa em segurança.

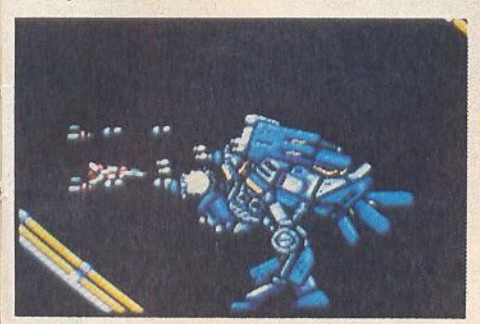


Brancher é uma nave esquisita, com braços mecânicos atiradores. Para destruí-la, mantenha-se sempre no canto da tela, atirando. Não se preocupe com os braços mecânicos, eles não alcançam sua nave. Mas fique esperto com os tiros que eles disparam: desvie deles.



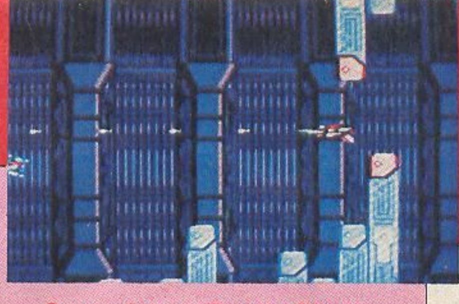


e não acertam sua nave. Passando pelos canhões, é hora de acertá-lo sem piedade, até que ele lance os próximos. Volte para o canto da tela e repita esta operação até derrotá-lo. Tome cuidado com tiros que cairão do alto. Aí, o único jeito é desviar.



Outra dica importante: depois que ele explodir, você deverá acertar ainda um tiro de misericórdia. Apenas um basta. Do contrário, sua nave ainda poderá ser atingida enquanto ele explode.



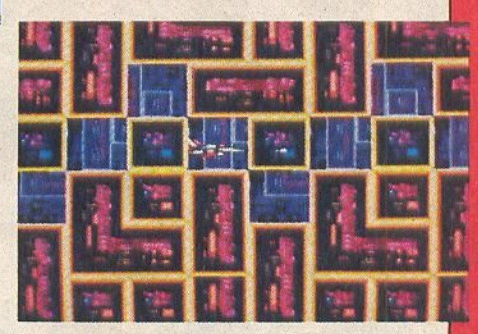


Sexta fase - Death Circus

Se você já estava desconfiado, acertou: o Circo da Morte (Death Circus) é a base inimiga, e a última fase do jogo. E, logo no início, a primeira de muitas encrencas: as barras móveis. Para passar, é preciso paciência. Espere que elas se abram e então passe rápido.

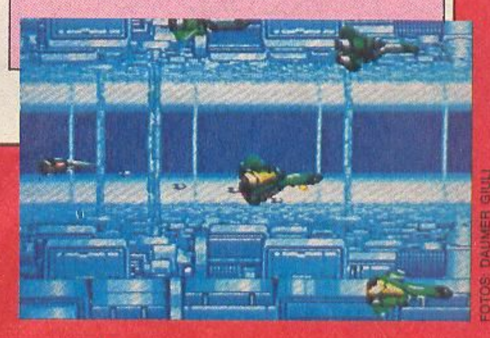
Agora, a dificuldade vai aumentar. Os blocos se movimentam nos espaços estreitos, impedindo a passagem. Seja rápido para passar quando o caminho se abrir. Neste ponto estão as duas únicas vidas extras do jogo. E, se você ainda não tiver muita habilidade, nem tente pegar a primeira. É necesário ser rápido. A segunda é mais fácil, e já é uma boa ajuda para enfrentar o inimigo.





O Circo da Morte vai se transformar em um estreito corredor, lotado de blocos que fecham o caminho. Passe-os de dois em dois para não ficar prensado como na foto, pois aí é morte certa.

Estas naves são os últimos obstáculos até o inimigo final. Use a mesma estratégia das naves da primeira fase: escolha uma e atire só nela, destruindo uma de cada vez.

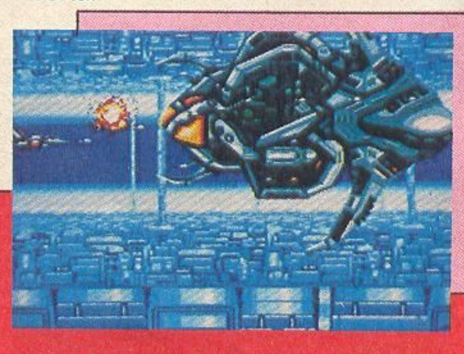


FOTOS: DAUMER GIULI

Batalha final

Chegou o momento da última batalha, que poderá decidir o destino da Terra. Quando a nave inimiga aparecer, entre bem no meio de seus braços gigantes atirando sempre, em qualquer ponto dele. A dica é exatamente ficar entre os braços mecânicos, pois aí será fácil desviar dos tiros inimigos. Jamais fique do lado de fora, é morte certa!





A nave inimiga vai então perder seus braços mecânicos. Aí, o jeito é lutar com toda a sua habilidade. Atire sempre, desviando dos seus tiros. Tome cuidado especial com os tiros vermelhos, que não têm movimento certo na tela. O melhor é tentar destruí-los. Capriche, pois a Terra depende de você!

THANK YOU FOR PLAYING!



MASTER SYSTEM

MENU
TIPO: Aventura
FABRICANTE: Tec Toy
MEMÓRIA: 2 Megabits
FASES: 12
JOGADORES: 1



DIFICULDADE


GRÁFICOS


MÚSICA/EFEITOS


CLASSIFICAÇÃO

MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO

O terrível Capitão Feio, Mestre dos Bueiros, conseguiu dominar o mundo, juntamente com um exército de monstros. Seu objetivo é deixá-lo todo sujo e poluído. E, mesmo a contragosto do Cascão, quem deve enfrentar o vilão e livrar o mundo desse horrível destino é Mônica. Para isso ela terá a ajuda de seu "terrível" coelhinho Sansão (o Cebolinha que o diga...)

Mágicas

Bomba de limpeza - Quando acerta um inimigo, ela o enfraquece.

Detergente - Dá uma limpada nos monstros.

Redemoinho mágico - Enfraquece os monstros.

Raio Limpo - Com apenas um raio, os inimigos desaparecem.

Itens

Botas - Servem para pular mais alto, e andar mais rápido.

Bota voadora - Aumenta, por tempo limitado, o poder da bota que a heroína estiver usando. Com ela Mônica poderá voar.

Armaduras - Protegem dos ataques corpo-a-corpo dos inimigos.

Escudos - Protegem dos tiros dos inimigos.

Luvas - Dobram a força de Mônica por um tempo.

Capacete - Protege Mônica dos ataques dos montros. Só que não dura muito.

Poção revitalizante - Logo no início, Mônica ganha uma poção. Se usá-la, poderá comprar outra.

Durante o jogo você descobrirá outros itens. Alguns devem ser comprados, outros você ganha depois de destruir algum inimigo. Você também pode ganhar moedas de ouro ao destruir algum inimigo.

Comandos

Direcional para cima - Para entrar nas portas. Mônica bate nelas antes de entrar. Também para subir escadas.

Direcional para baixo - Para usar as armas especiais.

Botão 1 - Atacar com Sansão e fazer compras.

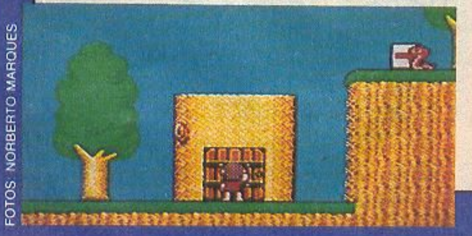
Botão 2 - Saltos e sair rapidamente de dentro da loja.

Pause - Acesso ao "Status" (itens).

Primeira fase - Reino do Capitão Feio

Logo no início, Mônica deve entrar na primeira porta para pegar seu coelhinho Sansão. Você deve ter cuidado com o primeiro inimigo, Dona Foice. Ela está na terceira porta, e derrotá-la é fácil. Basta acertar rápidas coelhadas nela. Acabando com ela, Mônica ganha uma chave para chegar ao final da fase.

FOTOS: NORBERTO MARQUES





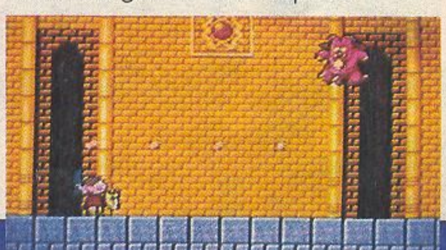
Segunda fase - Vale dos Monstros

Suba na primeira escada e entre na porta. Mônica encontra uma loja e deve comprar a bota de couro. Com ela dá para saltar mais alto. Na caverna, há uma porta secreta. Veja o local na foto. Basta acionar o direcional para cima para encontrá-la. Entre, pois Mônica encontra uma carta para Lili Jacaré.

Demian é um dos inimigos desta fase. Ele dispara tiros em todas as direções da tela, ao mesmo tempo. Preste atenção, pois à medida que esses tiros se distanciam de Demian eles se abrem, permitindo então que Mônica se posicione entre eles para escapar. Aí é só acertar coelhadas. Depois de destruí-lo, Mônica ganha uma espada.

Fora da caverna, há uma porta. Entre nela, pois Mônica pode comprar as botas mágicas e pular mais alto. Mais adiante, na última porta, Mônica enfrenta Jenifer, a última inimiga desta fase. Distribua coelhadas o mais rápido que conseguir e pegue a chave que o levará para a saída.









Terceira fase - Castelo do Conde Malvado

Para que nossa heroína recupere sua energia, aproveite e tome algumas vitaminas — conseguidas em qualquer loja. Na porta da foto — a do ponto de interrogação — compre um raio limpo e um detergente. Eles serão úteis na luta contra o Dragão Cospe-Fogo, o último inimigo.



Superdica 1

Você pode conseguir muitas moedas, a qualquer momento do jogo. Pressione o botão **1** e **2**, alternadamente e sem parar, no controle 2. O número de moedas aumenta devagar, por isso, seja paciente.

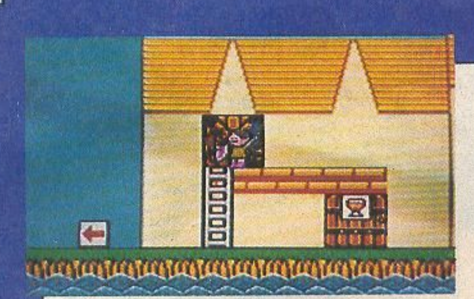


Superdica 2

Para que Mônica dê um pulo especial, faça o seguinte: mantenha o botão **2** pressionado e aperte o direcional bem no meio. Mônica parece cair para a parte inferior da tela, mas reaparecerá na parte superior, dando a volta. Com esse truque, dá para alcançar lugares mais altos e encontrar tesouros.

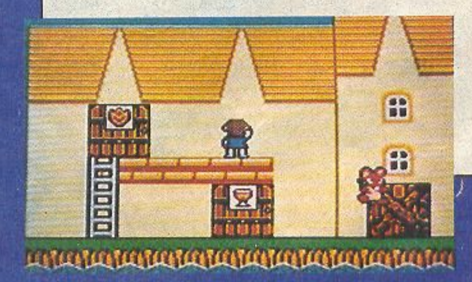


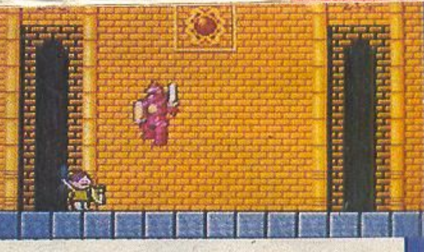
Preste atenção na porta secreta — veja na foto. Pressione o botão direcional para cima e compre uma armadura especial, que vai ajudar muito a heroína.



Quarta fase - Cidade dos Pântanos

Agora você irá de encontro a Lili Jacaré. Primeiro, entre na porta da foto e compre o escudo de diamantes. Ande um pouco para a direita e bata na parede. Aí existe uma porta secreta. Lili lhe entregará a flauta, no momento em que você entregar a carta.



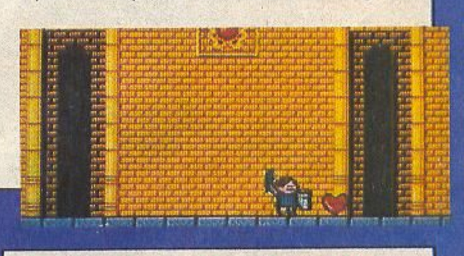


Do outro lado do castelo há uma porta vermelha. Ali se encontra o Conde Malvado, o inimigo desta fase. Para derrotá-lo, fique num canto da tela dando coelhadas sem parar. Mônica será pouco atingida e conseguirá acabar com ele rapidamente.



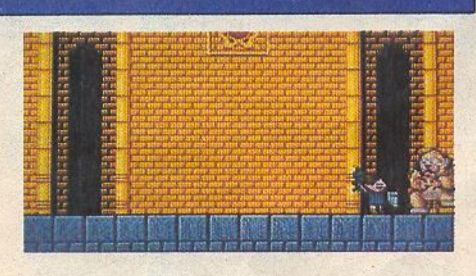
Siga em frente e atravesse a água, pulando sobre os blocos. Na próxima porta Mônica encontra o Coisa, seu inimigo nesta fase. Para derrotá-lo, Mônica deve pular para conseguir acertar suas coelhadas.

Quando estiver do lado de fora, caia na água. Depois de destruir alguns inimigos, você poderá enfrentar novamente o Coisa. Dessa vez Mônica ganhará um coração maior, que recupera toda sua energia.











FOTOS: NORBERTO MARQUES

Quinta fase - Deserto de Fogo

Mônica deve agora cair no poço e seguir por uma caverna subterrânea. No ponto de interrogação (foto), existe uma porta secreta. Lá há mais um inimigo, Bing Bong. Destrua-o com coelhadas, ficando bem próximo dele, assim ele não o atingirá. Na próxima porta compre a armadura de diamantes.

Mônica chega então no Deserto de Fogo. Na primeira porta compre duas vitaminas. Você receberá outra carta, desta vez para Bete. A chave de entrada na pirâmide está dentro de um buraco secreto. Veja na foto. Para sair dele, suba pelos blocos móveis.

MASTER SYSTEM

MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO

FOTOS NORBERTO MARQUES



Sexta fase - Pirâmide do Duque Aramadura

Mais uma porta secreta, onde Mônica compra detergentes e raios limpos. Ela está na plataforma amarela da foto.

Nesta porta você encontra Bete. Compre duas vitaminas e entregue a carta. Ela dará uma dica para Mônica desvendar a charada do Duque Aramadura, o inimigo desta fase.

O Duque está na porta vermelha. Acertando a charada ele morre automaticamente. Se não, Mônica terá de lutar com ele. Caso isso aconteça, pule seus raios e acerte-o antes que ele desapareça.



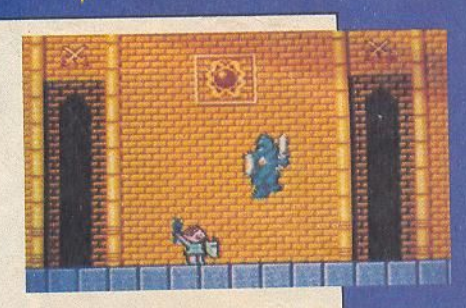
Sétima fase Ilha dos ratos

Nesta fase, tome cuidado com os ratos e as cobras. Para enfrentar Mama Foice, um dos inimigos, entre na penúltima porta. Acerte coelhadas rapidamente, mas tome cuidado com as bolhas que a protegem. Aproveite e destrua-as também. Elas valem muitos pontos.

Para continuar o jogo, entre na última porta. Vá para a esquerda e suba na nuvem. Mônica encontra moedas, úteis para a compra de mais armas. De volta ao chão, entre na segunda porta e prepare-se: é a vez de enfrentar Sir Aço. As coelhadas serão suficientes para destruí-lo.

Mais à direita do local onde está Sir Aço, Mônica deve tocar a flauta. Esta é a maneira para se chegar ao Castelo do Eremita. Ele entrega à Mônica a estrela mágica. É só entrar na única porta que existe dentro do castelo. Se você quiser, na volta poderá destruir Sir Aço outra vez e repor toda sua energia.







Oitava fase - Vila dos cactos

Fique esperto com o buraco da foto. Não caia nele. Ao sair da caverna você encontrará uma vila destruída e, na segunda casa, suba a escada e bata na parede. É mais uma porta secreta que levará Mônica a outro inimigo: o Feiticeiro. Derrotá-lo é fácil: basta distribuir coelhadas.







Aqui, outra porta secreta. Mônica deve entrar para enfrentar Medusa. Para destruí-la basta ficar no canto esquerdo da tela distribuindo coelhadas.



Nona fase - Cidade flutuante

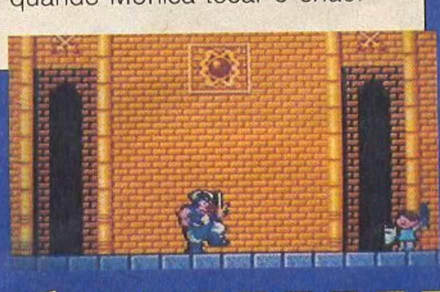
Ande sempre sobre as plataformas para evitar a lava. Mais adiante, Mônica cai em um buraco. Caia com o direcional para cima apertado, pois no caminho há uma porta secreta onde Mônica encontra Su-

per Demian, outro inimigo. Cuidado ainda com os fantasmas que tentam roubar energia da dentuça.

Super Demian pode ser derrotado apenas com coelhadas. Fique bem próximo a ele distribuindo golpes. Mônica pode desviar dos tiros do inimigo apenas movendo-se um pouco para a esquerda ou direita.



Agora a terrível gorducha vai em direção ao Castelo de Gelo. Mas antes disso deve enfrentar Rino. Vencê-lo é fácil: salte seus tiros, deixando para acertar coelhadas quando Mônica tocar o chão.



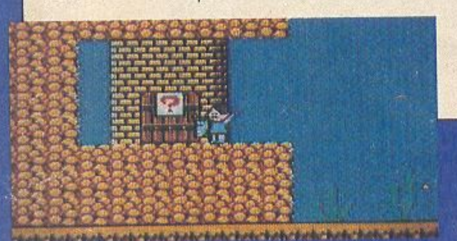
Décima fase Castelo de gelo

Essa fase é cheia de portas secretas. Procure em todos os cantos. Mônica consegue itens valiosos para sua batalha final. Quando der de cara com a porta vermelha, será a hora de enfrentar Sing Song. Grude nele. Enquanto você acertar coelhadas ele não lançará pedras. Esse é bem fácil!



Décima primeira fase - Reino Submarino do Rei Sapo

Agora Mônica deve prosseguir por baixo d'água. Ufa, ainda bem que o Cascão não está nessa! Na porta da foto está o Rei Sapo. Entre duas vezes para encontrá-lo. Troque a estrela mágica, conseguida na sétima fase, pelo emblema. Voltando à superfície, entre na caverna. Quando não houver mais saída caia no poço de lava. É aí que se encontra a saída da caverna.



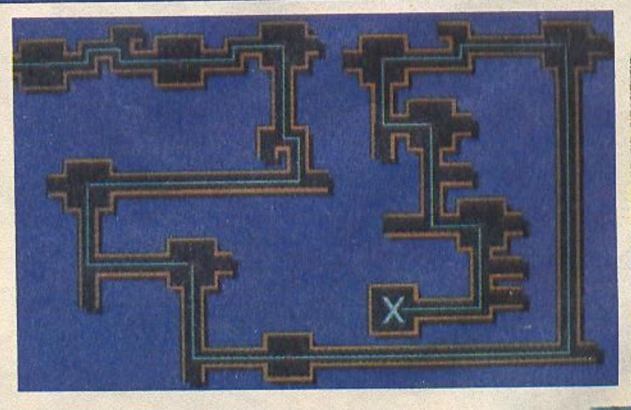
Fora da caverna, siga em direção ao Labirinto Sem Fim. Você vai topar com outro chefe. É o Sir Prata. Mais coelhadas e pronto. Ele é bem fácil de ser derrotado. Não esqueça de pegar a pedra mágica na última porta. Ela o ajudará contra o Dragão Cospe-Fogo.



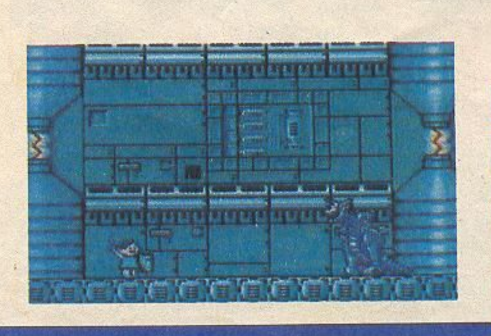
Décima segunda fase - Labirinto Sem Fim

Siga o caminho indicado no mapa para encontrar o seu último inimigo, o Dragão Cospe-Fogo. Para acabar de vez com a ameaça da sujeira, corra para o canto esquerdo da tela toda vez que ele cuspir fogo, saltando as chamas. Logo em seguida, corra em sua direção e acerte uma boa coelhada na cabeça. É necessário saltar. Mas é fácil, basta imaginar que o Cebolinha aprontou mais uma das suas com a Dentuça.

O Dragão, depois de vencido, retorna transformado em robô. Claro, ele está mais forte, mas não se desespere: é a hora certa para usar todos os detergentes e raios de limpeza que Mônica conseguiu durante todo o jogo. Abuse deles e mande toda a sujeira de volta para os bueiros — aliás, de onde nunca deveriam ter saído.











Mickey é um garoto forte e esperto que está a procura de aventuras. Mas desta vez parece que ele achou o que tanto procurava. A mansão onde Mickey está foi invadida por Dráculas — cinco ao todo — que têm em seu poder pedras preciosas. A missão do garoto é recuperar as jóias e acabar com os inimigos. Para isso Mickey conta com três vidas. Fique ligado: o garoto pode ganhar uma vida extra quando atingir 50.000 a 150.000 pontos.

MENU

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Tec Toy
MEMÓRIA: 1 Megabit
FASES: Indefinidas
JOGADORES: 1





DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
6	8	7	7

Comandos

Direcional — movimento do herói
Botão 1 — saltos
Botão 2 — socos e facadas

Itens

Chave — abre o caixão do Drácula
Faca — golpes mais poderosos
Poção — recupera energia

Primeiro inimigo

Destruindo os inimigos o garoto consegue achar a chave, que servirá para abrir o caixão do primeiro Drácula.



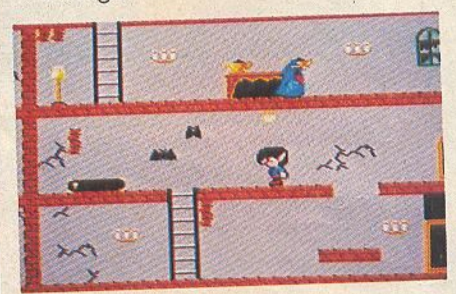
Pegue a poção toda vez que a energia de Mickey estiver chegando ao fim.



FOTOS: DAUMER GIULI



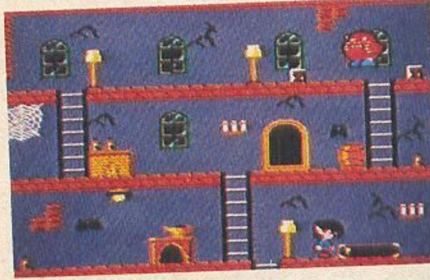
Não esqueça de apanhar a faca, quando ela estiver "voando" na direção do herói. Para isso, basta pular em cima dela. A faca será sua arma mais poderosa contra o inimigo.



Batendo a cabeça na lâmpada, Mickey consegue paralisar todos os inimigos, até mesmo Drácula. O garoto só pode usar este artifício cinco vezes durante cada fase.

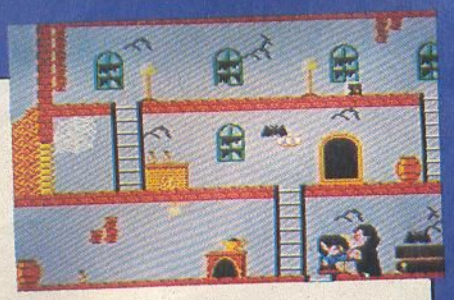


Ficar invencível por alguns instantes é moleza. Mickey tem só de ficar pulando várias vezes seguidas em cima das flechas. Aproveite a invencibilidade para atacar o Drácula.



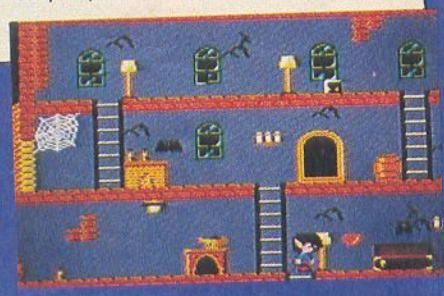
Agora chegou a vez do pequeno herói enfrentar o inimigo da fase. Com a chave, Mickey consegue abrir o caixão do malvado.





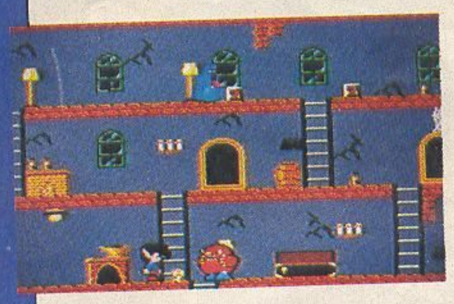
Espere até que Drácula venha em sua direção e acerte socos e facadas. Aqui você pode usar o truque da luz ou da invencibilidade. Todo o cuidado é pouco para não cair nas escadas: isto significa ter de abrir o caixão novamente.

Apanhe o coração do inimigo, que automaticamente se transformará na primeira pedra preciosa do pequeno herói.



Segundo inimigo

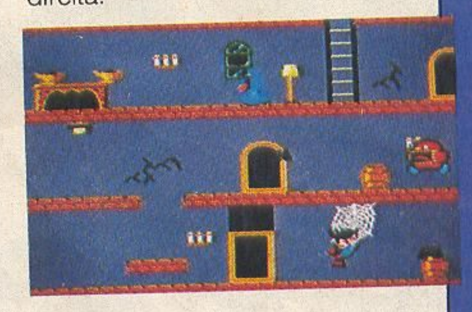
Não esqueça de apanhar a chave novamente. Para isso é só continuar liquidando os inimigos.



Você acaba de encontrar o segundo Drácula. A tática é a mesma: distribua socos toda vez que o inimigo vier na direção do herói.



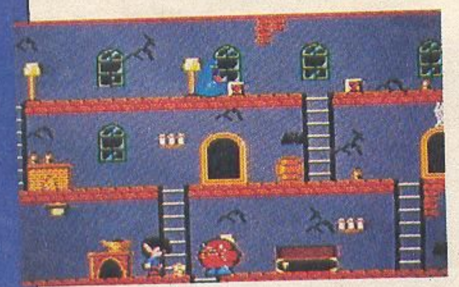
Fique ligado nas teias de aranha: elas prendem o herói por alguns instantes. Escape acionando o **Direcional** para esquerda e para direita.



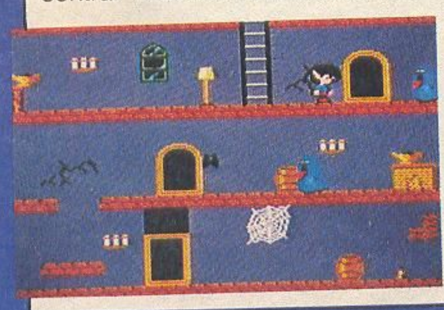
Mickey acaba de conseguir mais uma pedra preciosa para sua coleção.



Vá acabando com os inimigos para pegar a terceira chave.

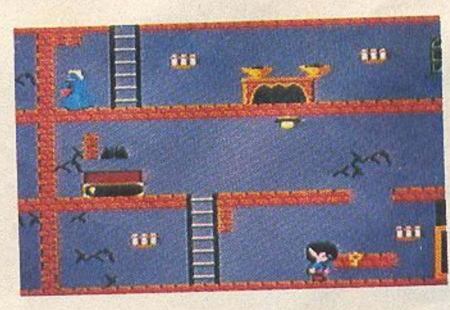


Entrando nas portas (**Direcional** para cima), o garoto consegue encontrar Drácula mais facilmente.



Terceiro inimigo

Fique esperto. Há chaves que você não vai conseguir alcançar. Tente outra vez!



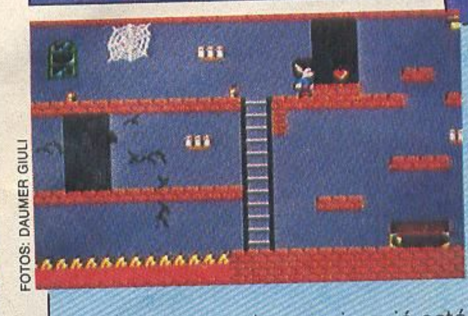
O pequeno herói acaba de achar o terceiro Drácula. Acabe com o inimigo distribuindo socos toda vez que ele vier em sua direção. Fique sempre no meio da tela, porque o inimigo tentará jogar o garoto nas chamas do fogo. Se sua vida estiver acabando não esqueça de apanhar mais uma poção, mesmo no meio da batalha.



Toda vez que a energia de Mickey estiver diminuindo não esqueça de apanhar mais uma poção.



FOTOS: DAUMER GIULI



Mais uma pedra preciosa já está no papo!

MASTER SYSTEM

GHOST HOUSE

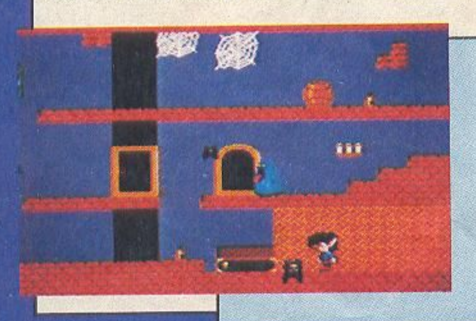
Quarto inimigo



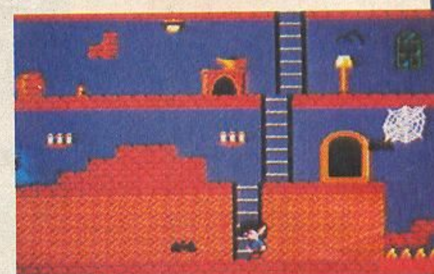
Todo cuidado é pouco com o inimigo vermelho: ele solta fogo pela boca. Para destruí-lo é só distribuir socos ou então pular em cima dele.



Mais uma chave já está garantida.

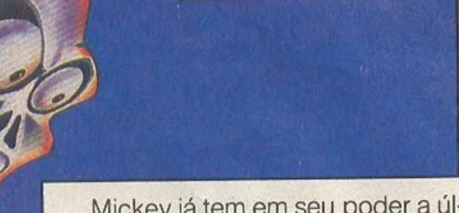


Mickey tem de enfrentar agora mais um Drácula. A tática é sempre a mesma e você não tem com o que se preocupar. Espere o inimigo chegar perto do garoto e acabe com ele. Mais uma vez, cuidado para não cair no fogo. O Drácula é esperto e fará de tudo para "torrar" Mickey.



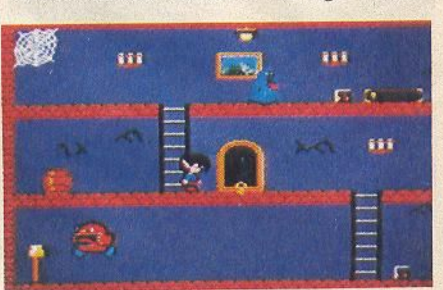
O garoto acaba de conseguir sua quarta pedra preciosa.

Quinto inimigo

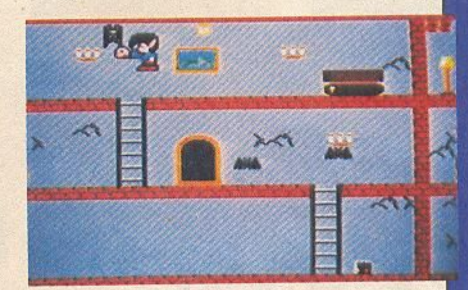


Agora Mickey deve entrar em todas as portas à procura do quinto e último Drácula.

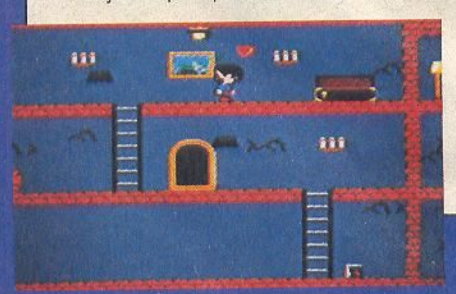
Apanhe a chave mais uma vez antes de enfrentar o inimigo final.



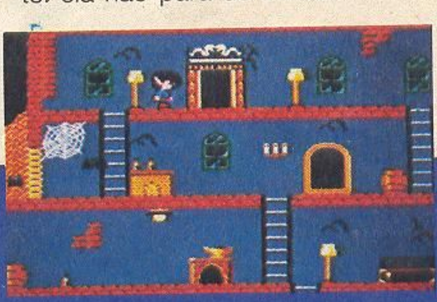
Mickey encontra o Drácula novamente. Use a luz para paralisar o inimigo: assim fica muito mais fácil destruí-lo. Dê socos toda vez que Drácula se aproximar.



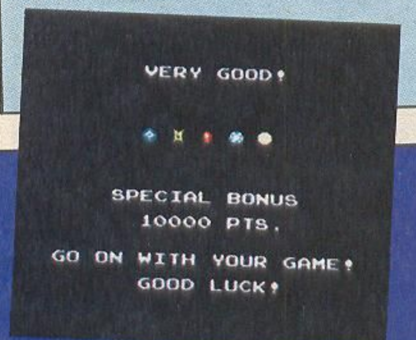
Mickey já tem em seu poder a última jóia que procurava.



O herói precisa agora encontrar a porta de saída da casa. Fique ligado porque esta porta é diferente: ela não pára de brilhar.



Parabéns, você conseguiu ajudar Mickey a recuperar as jóias e acabar com os inimigos que estavam na casa.



GAME GEAR



FOTOS: NORBERTO MARQUES

G-LOC

G-LOC é um excelente jogo de combate aéreo lançado para o Game Gear. Você, ao comando de um potente caça, deve destruir todas as aeronaves do exército inimigo, bem como suas bases. E vai precisar de muita habilidade e pontaria para isso.

À medida em que vai cumprindo suas missões, você arrecada dinheiro e pode comprar equipamentos, que vão sofisticar seu caça e protegê-lo ainda mais dos ataques inimigos. E, cumprindo oito missões — você pode escolher a ordem que quiser — finalmente chega a hora do combate final, no qual você deve destruir todas as bases inimigas. E, para ter sucesso nesta missão, aí vão as melhores dicas. Agora é com você!

Toda vez que você precisar aumentar a velocidade de seu caça, basta acionar o botão START.

Neste game, há um grande macete: se você usar um fone de ouvido, poderá escutar os aviões inimigos antes de eles aparecerem na tela. Desse jeito, você pode preparar o seu ataque com um pouco de antecedência.

MENU

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Sega/Tec Toy
MEMÓRIA: Não fornecida
FASES: 9
JOGADORES: 1

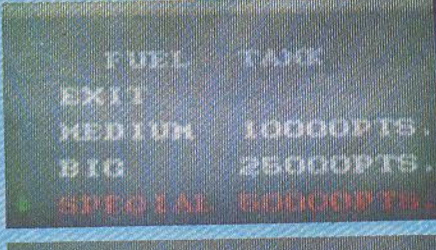
DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
6	7	7	7



Para acertar mais facilmente os aviões que atacam por trás, dê um looping e desça já atirando: você consegue inverter a posição e ficar atrás deles: ficou fácil, não?

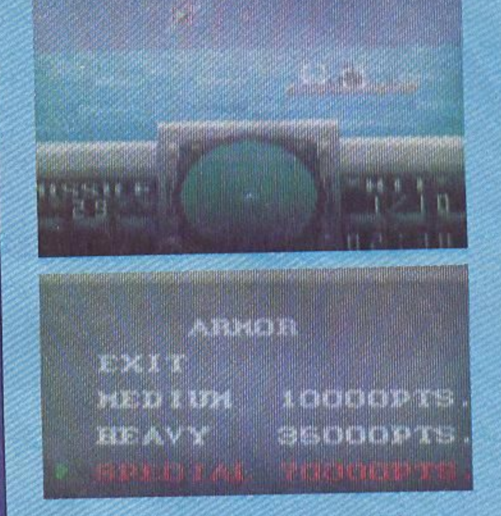


Esta é a principal dica, e que vale para o jogo inteiro: desenvolva habilidade para derrotar seus inimigos na raça, ou seja: com a metralhadora. Desta maneira, você economiza mísseis, que serão muito importantes mais adiante, quando você tiver de acertar navios e tanques.

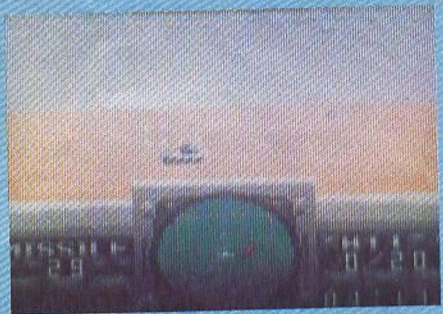


SHOT
EXIT
VULCAN 10000PTS.
SPECIAL 50000PTS.

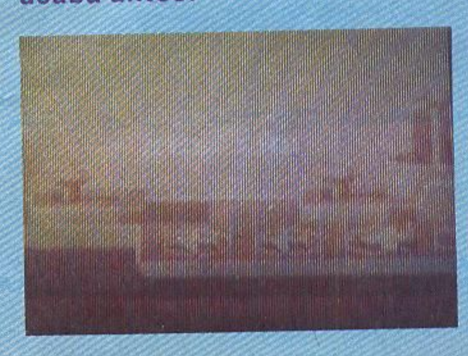
O principal acessório a ser comprado é o tanque de combustível SPECIAL. Ele aumenta a sua autonomia de vôo, e permite que você termine mais tranqüilamente as outras missões, que são mais difíceis. Se você ainda tiver dinheiro, compre também o tiro SPECIAL.



Sempre que você tiver muitos mísseis em estoque, vá para a fase dos tanques ou dos navios. É que, para acertá-los, só mesmo com os mísseis. Conseguindo mais dinheiro, invista em mísseis e armaduras. O melhor investimento é mesmo a armadura SPECIAL. Ela dá bastante resistência ao seu caça, e você já pode levar alguns tiros sem ser abatido.



No combate final, você deve destruir cinco bases em terra. Mas não vá achando que é moleza... Elas só podem ser destruídas com mísseis. A maior dificuldade aqui é que aviões inimigos podem desviar sua mira de mísseis e você acertar um avião, ao invés da base. Fique ligado e mande mísseis sempre que avistá-los. O melhor é ter a armadura SPECIAL e o tiro SPECIAL para passar. O tanque SPECIAL também é indispensável. Sem ele, seu combustível acaba antes.



Game Clube

ILUSTRAÇÃO ALEXANDRE ONO

Montar ou participar de um clube de game ajuda a jogar melhor e é muito divertido. Fique por dentro dessa nova moda.

A conversa quase sempre começa na escola. "Descobri uma dica superlegal no jogo X", diz um. Começa a contar. Logo se forma uma rodinha. Mas fica difícil explicar. O melhor mesmo seria estar em frente a tela do videogame. É marcada uma reunião para todos conferirem a estratégia. A turma gosta da experiência e logo alguém tem a idéia: por que não fundamos um clube?

Montar clubes é a mais nova mania entre os adeptos de videogame. Algumas turmas têm preferido apenas fazer reuniões na casa de um dos membros, mas outras estão já bem mais sofisticadas, com pastas organizadas de dicas, jornalzinho, carteirinha e até com membros em outras cidades ou estados. Isso para não falar num amplo uso de computadores, com disquetes cheios de dicas, por exemplo.

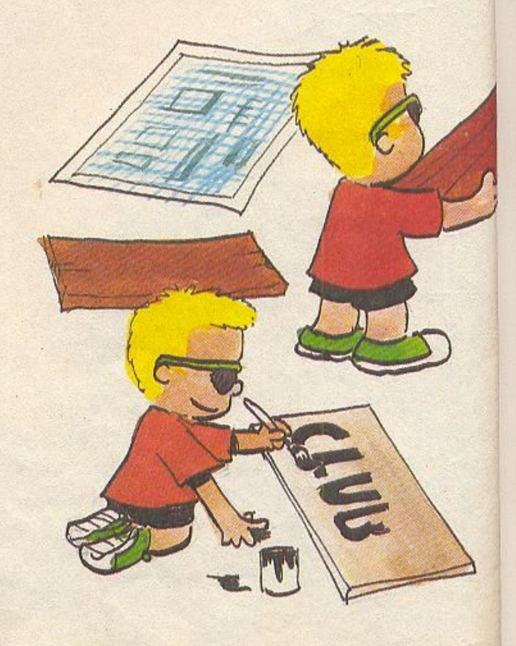
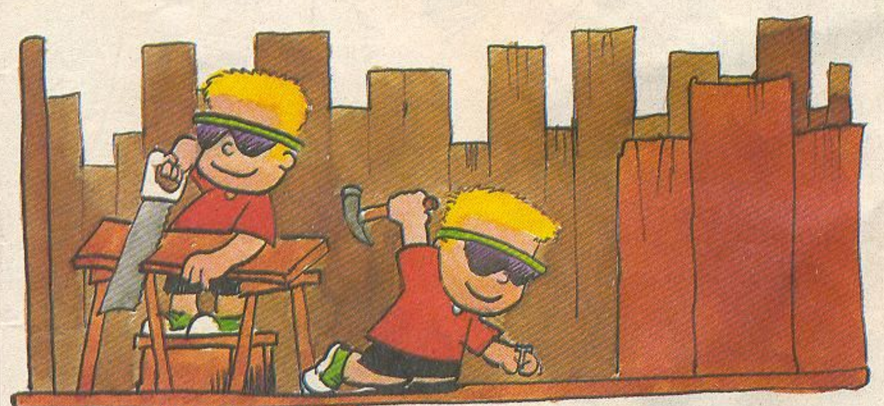
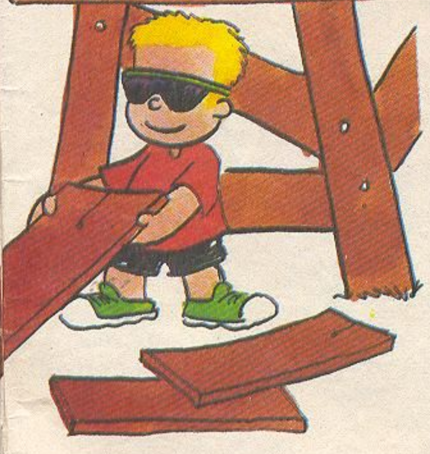




ILUSTRAÇÃO ALEXANDRE ONO





PARA MONTAR UM CLUBE

Em janeiro de 92, alguns amigos de um bairro de Campinas, SP, resolveram se reunir quase todos os dias para jogar videogame e descobrir, na prática, todos os macetes de alguns jogos. Logo surgia o Megamasterclub. Desde então, o clube não parou de funcionar e seu diretor André Betarello, 13 anos, garante que "o pessoal está levando super a sério".

Estar mesmo a fim de fazer um clube é a primeira coisa que precisa ser decidida. O trabalho deve ser dividido entre os sócios e se isso não for feito o clube não vai para a frente. Dependendo dessa disposição, um clube pode ser pequeno ou grande, e quanto mais o clube quiser oferecer, mais tempo e trabalho ele vai dar.

Também não adianta nada o clube ficar uma beleza mas as notas na escola começarem a ficar ruins. É preciso saber dividir bem o tempo entre os estudos, os esportes, e o clube de videogame. Senão os pais acabam com a brincadeira rapidinho. Clube organizado também deve se reunir de forma organizada. O último item da pauta da reunião sempre deve ser: organizar a sala ou o quarto, ou onde for a reunião, para deixar tudo em ordem e evitar encheção de saco, com razão, de adultos.

CADA CLUBE NA SUA

Não adianta tentar fazer tudo. Se todos têm Mega Drive é evidente que o melhor é fazer um clube especializado nesse sistema. O mesmo vale para Nintendo 8 bits, ou qualquer outro sistema. Importante é que os membros tenham um mesmo interesse. Pode ser até um clube que tenha todos os sistemas.

Por exemplo, o clube Colados no Videogame, de Curitiba, PR, trabalha com vários sistemas. Cristiano Orlando, 13 anos, conta que "depois de cada reunião, quando a gente já escreveu um 'rascunhão' de tudo que achou num jogo, esse papel é passado a limpo, em letra bem legível ou a máquina. Daí todas as dicas são passadas para uma pasta que contém um plástico para cada sistema, e ficam à disposição de qualquer sócio que quiser copiar, fazer xerox, ou mesmo só dar uma "olhadinha".

A organização pode ser por pastas, como Cristiano faz, em ordem alfabética pelos nomes dos jogos, por sistema... tanto faz. Há até quem passe as dicas para o computador criando um arquivo para cada jogo em um programa de textos. O importante é que fique organizado. E não apenas as descobertas nas reuniões mas também as que cada um conseguiu individualmente, as enviadas por cartas, as publicadas pela sua revista **VIDEOGAME**. Afinal um bom clube de videogame tem que ter muitas informações de sua especialidade. ▶

UM JORNAL DO CLUBE

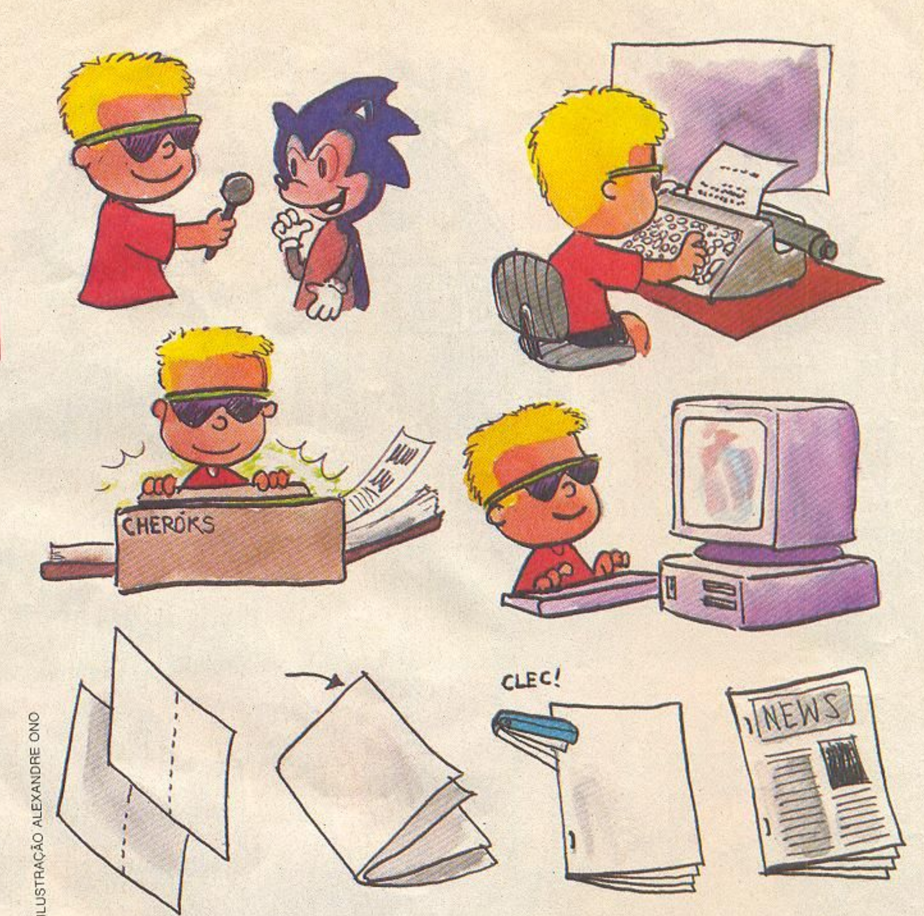


ILUSTRAÇÃO ALEXANDRE ONO

A grande prova de que um clube vai bem é ter um jornalzinho. Dá trabalho, mas é demais mostrar a todos os sócios o que o clube está fazendo. A primeira coisa é escolher os assuntos. Fazer uma "pauta". Cada um faz uma reportagem e depois é só montar um jornal. Bater a máquina os textos é fundamental. Pode ser num papel sulfite e depois é só tirar xerox. Para os que têm computador, um programa editor de textos também resolve o problema.

Um truque superlegal é pegar duas folhas de papel sulfite, dobrar e grampear na dobra. Aí é possível ter uma capa e mais sete páginas. Se o trabalho for bem feito, fica demais.

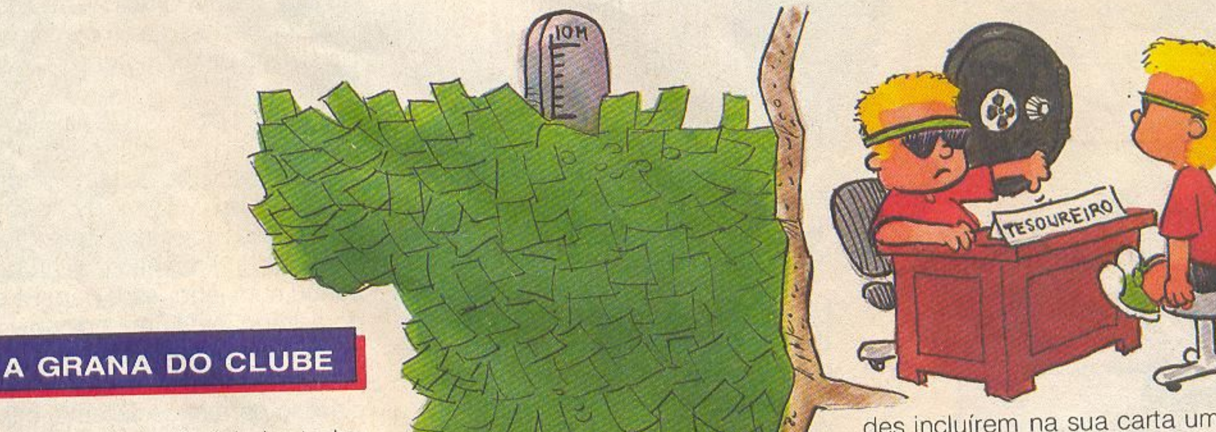


ILUSTRAÇÃO ALEXANDRE ONO

A GRANA DO CLUBE

Quando o assunto é dinheiro todo cuidado é pouco. O Clube deve ter um tesoureiro que reúna pelo menos três qualidades: ser honesto, organizado e bom de contas. Tudo deve ser anotado num caderno só para isso, tanto a receita (o que entra) como a despesa paga. Mas é claro que um clube só precisa de dinheiro se prestar serviços aos sócios, caso de fornecer carteirinha, ter pastas, fazer jornal ou qualquer outra coisa. Se for o caso, a taxa a ser cobrada dos sócios sempre deve ser razoável e proporcional ao que oferece.

No Fera Games, um clube do Rio de Janeiro, RJ, o esquema de comunicação com os sócios é por carta. E como o clube tinha algum dinheiro em caixa "já comprou cartelas de selos e envelopes para evitar o aumento de preços", conforme conta George A. G. Smith, 13 anos. Uma boa idéia é pedir para os sócios de outras cidades incluírem na sua carta um envelope selado e endereçado para resposta: Isso porque o melhor é evitar o telefone, especialmente se houver sócios em outras cidades. A conta "sai uma nota". E aceitar ligações a cobrar, nem pensar. Uma conta de telefone exagerada acaba com qualquer clube.

Uma coisa parece certa: os clubes de videogame estão surgindo por todo Brasil e não pára de crescer o número de gamemaníacos que estão aprendendo muita coisa com isso. E jogar melhor videogame é apenas um dos benefícios. •

Incá Moya e Roberto Araújo

GALERIA DOS FERAS
RECORDS

Chegou a hora de conferir os recordes de alguns jogos Nintendo, Master System, Mega Drive e Super Nintendo. É só procurar o seu nome na lista! E, se por acaso, você tiver superado algum desses recordes, não deixe de mandar para a redação da **VIDEOGAME**. Basta enviar uma carta com a foto do placar do jogo, ou a foto do final, se não tiver pontuação. Não esqueça de escrever o nome do jogo, o sistema e o número de pontos obtido. Também valem jogos que não estão nesta lista.

SUPER NINTENDO ✸ ✸ ✸



FINAL FIGHT - Eduardo S. Santocchi - 3.305.273
SUPER MARIO WORLD - Eduardo S. Santocchi - 9.999.990
ULTRAMAN - Eduardo S. Santocchi - 469.080



NINTENDO ✸ ✸ ✸

TOM E JERRY - Thiago César R. Guerra - 999.950
ADVENTURE ISLAND - Eduardo C. de Carvalho - 283.660
DUCKTALES - Wander Benassi Junior - 13.635.000
LITTLE NEMO - Renato Hara - Terminado
POWER BLADE - Efigênio Vieira Lobo - Terminado
ROBOCOP II - Omar Cantidiano Lopes - 99.326.600
SHADOW OF THE NINJA - Fábio B. T. dos Santos - Terminado
SILVER SURFER - Rogério Hiroshi Horii - 4.869.850



MASTER SYSTEM ✸ ✸ ✸

ALTERED BEAST - José L. Vargas - 834.900
FORGOTTEN WORLDS - Luis Antonio Burim - 3.841.000
GHOULS' N' GHOSTS - Ricardo Serra de Souza - 612.000
MICKEY MOUSE: CASTLE OF ILLUSION - Daniel Albino Morroni - 168.170
MONICA NO CASTELO DO DRAGÃO - Carlos A. M. de Oliveira - 579.560
PSYCHO WORLD - Dionísio Cason - 1.281.000
SHINOBI - Marcos Roberto Peripato - 9.999.950
INDIANA JONES E A ÚLTIMA CRUZADA - Maurício Grohmann - 33.800

MEGA DRIVE ✸ ✸ ✸

SHADOW DANCER - Ricardo Hara - 10.201.700
BATMAN - Gustavo dos Santos Sayão - 9.999.900
BURNING FORCE - Rogério Hiroshi Horii - 64.596.450
D.J BOY - Fábio Souza Cupti - 5.729.000
DECAPPATACK - Equipe Thunder Game - Terminado
DEVIL'S CRASH - Gustavo dos S. Sayão - 99.999.990
GOLDEN AXE II - Jean Pierre Ferrari - 298,00
MERCS - Gustavo dos S. Sayão - 9.999.999
OT RUN - Flávio Muratore - 14.775.100
SPIDER MAN - Carlos Wesles Aiello - 58.854.195



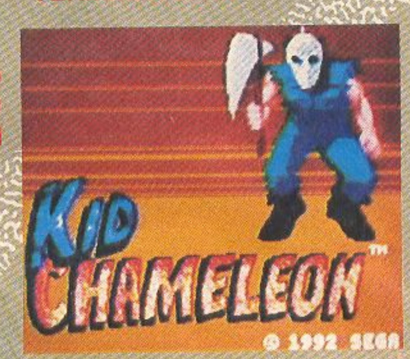
DESAFIO VIDEOGAME

Atenção, galera! O Desafio Videogame da edição n.º 12, com os jogos Wolverine (Nintendo), Streets of Rage (Mega Drive) e Sonic The Hedgehog (Master System) chegou ao final. Confira na próxima edição quem fez a maior pontuação e levou as camisetas **VIDEOGAME**!

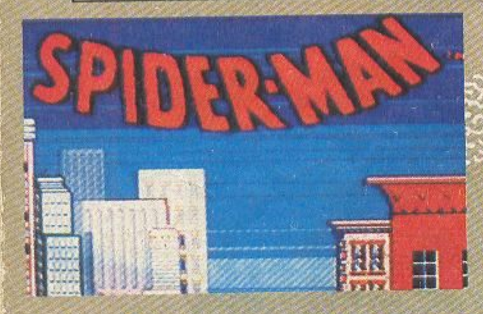
Veja agora quais são os novos desafios:



Nintendo
TERMINATOR II



Mega Drive
KID
CHAMELEON



Master
System
SPIDER
MAN

Não perca tempo para mandar sua foto. A que comprovar maior pontuação fatura uma camiseta **VIDEOGAME**. Em caso de empate, ganha a carta que chegar primeiro, valendo a data de postagem nos Correios para comprovação.

OS MAIORES SUCESSOS EM GAMES

MASTER SYSTEM	
1	Sonic The Hedgehog
2	Mercs
3	The Secret of Shinobi
4	The Lucky Dime Caper
5	Mônica no Castelo do Dragão

MEGA DRIVE	
1	Fighting Master
2	Joe Montana II
3	Joe Madden Football '92
4	Road Rash
5	Kid Chameleon

NINTENDO	
1	Teenage Mutant Ninja Turtles III
2	The Flintstones: Bedlam in Bedrock
3	Batman 2: Return of The Joker
4	The Simpsons: Bart vs. The World
5	The Addams Family

Pesquisa realizada na segunda semana de maio, em locadoras de São Paulo, SP.



DIRETORES
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:
Diretor Editorial:
Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe:
Roberto Araújo
Editor:
Mário Fittipaldi
Editora convidada
Silvia Szarf
Colaboradores:
Toni Ricardo Cavalheiro, Encá Moya, Alexandre Barros da Silva, Luiz Carlos Mazzaferro Jr, Thiago Lopes Melo, Heraldo Galan. **Fotos:** Studio Norberto Marques.
Revisão:
Rosana Mauro, Sueli Aparecida Silva e Regina Maria Dias.
Arquivo:
José dos Santos Silva
Projeto Gráfico:
Herbert Frederico

EDIÇÃO DE ARTE
Paulo Affonso Soares (Supervisor)
Herbert Frederico (Editor de Arte).
Shirley Vieira e Francisco Ferrari Filho (Diagramação).
Carlos Alberto Faria, Beto F. Leite, Marcelo M. Rainho e Manoel Marcelo Valverde (Arte Final).
Rivaldo L. Jucá (Produção Gráfica).
Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária)
José Francisco Cavalcante e Luisa Maria V. Negretti (Composição).

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente
Marcos Barros
Representantes SP:
Angela Taddeo, Simone Vianna Dias, Marília Guiti Hindi.
Representante outros Estados:
Vera Lúcia de Miranda.

Arte:
Ana Cláudia de Almeida Delfini (Criação), Alexandre Ono (Criação/Ilustração), Rui Semede (Assistente de Arte).
Laércio da Silva (Tráfego).

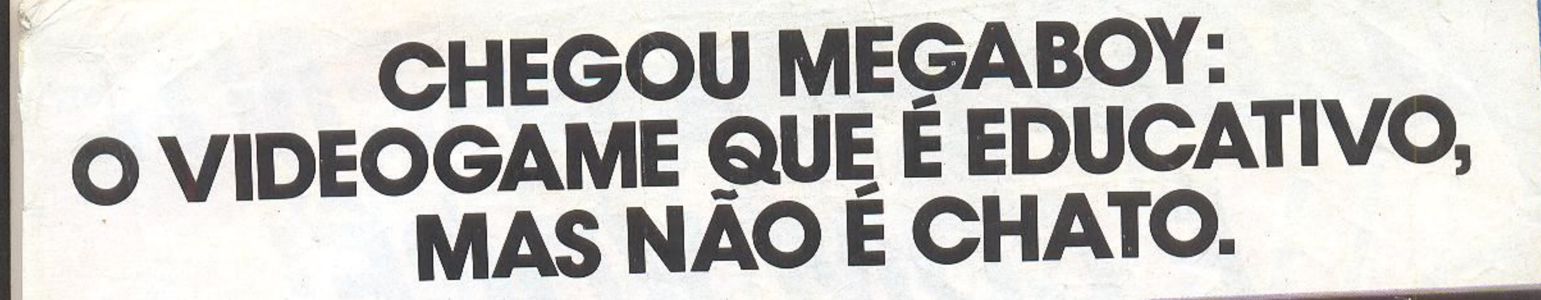
RIO DE JANEIRO - Filial
Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5959
ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS:
Arlete M. Lopes - fone (011) 549-1433

VIDEOGAME é editada pela **Sigla Editora Ltda**. (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, n.º 60** - Fone (011) 549-1433, TELEX n.º (011) 36696 - SGLE - BR, FAC-SÍMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. -Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama n.º 4-4A Sacavem -Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394.

VIDEOGAME não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados.
Impresso na Cia. Lithográfica Ipiranga - Rua do Cadete, 209 - Registro no 5.º Officio de Títulos e Doc. sob n.º 11.139 no livro B. Registro no INPI, protocolo n.º 811.012.018. Fotolitos: Repro, Reflexo, JR Comunicações, Margraf e Marprint. Composição: Grafibrás.

JUNHO/92

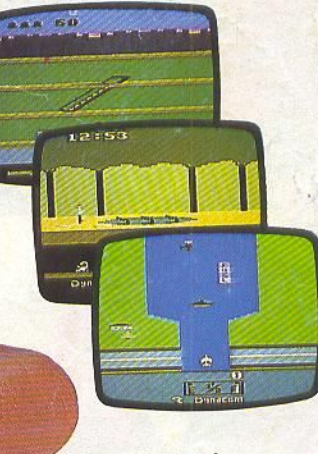




MegaBoy é o videogame nota 10: ele vem com um cartucho que ensina de maneira muito divertida Matemática, Música e Inglês. Tudo isso com muita ação, cores, sons e efeitos especiais.
E depois de aprender, é hora de brincar pra valer com os **MegaCartuchos** do sistema Atari*, com mais de 400 games diferentes.
MegaBoy é portátil, à pilha, e funciona por controle remoto para 1 ou 2 jogadores em qualquer TV. Além disso, tem como opcional fonte eliminadora de pilhas.
Aprendeu?

MegaBoy® COMPACT

P S. Na hora de pedir para seu pai, fale que MegaBoy é educativo...



MegaCartuchos Opcionais.
64, 128, 160, e até 208 games Atari *: num único cartucho!

DYNACOM
A Dynacom é fera.

* Marca registrada da Atari Corp. - USA



PRO

PROFESSIONAL CONTROL PAD
START
PRO-1
A B C
TRIGGER

A LINHA DE JOYSTICKS QUE ACABA COM
OS LIMITES DA SUA HABILIDADE.
ESCOLHA O SEU:

PRO-1
COMPATÍVEL COM ATARI* E MASTER SYSTEM*
- Design anatômico
- Chaveamento para os dois sistemas
- Manche do direcional removível
- Acionamento com borrachas condutivas

PRO-2
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE*
- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Acionamento com borrachas condutivas
- Leds indicadores de power e turbo

PRO-3
COMPATÍVEL COM PHANTOM SYSTEM*, VG 9000, HI-TOP GAME*
- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Leds indicadores de power e turbo

PRO-4
COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3*
- Design anatômico
- Sistema turbo programável
- Manche do direcional removível
- Leds indicadores de power e turbo
- Saída para fone de ouvido

Chips do Brasil

À VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS
VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004

* MARCAS REGISTRADAS DE TERCE

IMAGE